

CLIPPEDIMAGE= JP408098948A

PAT-NO: JP408098948A

DOCUMENT-IDENTIFIER: JP 08098948 A

TITLE: GAME DEVICE

PUBN-DATE: April 16, 1996

INVENTOR-INFORMATION:

NAME  
UGAWA, SHOHACHI

ASSIGNEE-INFORMATION:

NAME	COUNTRY
SANKYO KK	N/A

APPL-NO: JP06238282

APPL-DATE: September 30, 1994

INT-CL (IPC): A63F007/02;A63F007/02

ABSTRACT:

PURPOSE: To facilitate the management of a value usable for a game, and to prevent a player from being subjected to inconvenience when a game result value is exchanged with a plenum, by preferentially using a value which is unusable for a game, rather than a value which is usable for the game.

CONSTITUTION: When a common recording medium 250 is inserted in a common card insertion and discharge slot 351 of a plenum exchanging means 350 so that data on the recording medium are delivered to an identifying data verifying means of a game management device which therefor sends back exchangeable data, a total owned point number recorded on the common recording medium and a final owned point number are displayed on a monitor screen 353. When a bar code on a plenum is read by a bar code scanner 358, and an exchanged number is inputted through a ten-key board 354, a point number required for the plenum exchange is calculated from plenum identifying data. Further, when the total owned point number is larger than the final game point number, if the plenum exchange can be made only by a part by which the total point number is larger, A calculated point number is subtracted from this part for carrying out the plenum exchange.

COPYRIGHT: (C)1996.JPO

(19)日本国特許庁 (JP)

## (12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開平8-98948

(43)公開日 平成8年(1996)4月16日

(51)Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 7/02

識別記号

府内整理番号

F I

技術表示箇所

3 3 7

3 5 4

審査請求 未請求 請求項の数1 O L (全35頁)

(21)出願番号

特願平6-238282

(71)出願人 000144153

株式会社三共

(22)出願日

平成6年(1994)9月30日

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(72)発明者 鶴川 詔八

群馬県桐生市相生町1丁目164番地の5

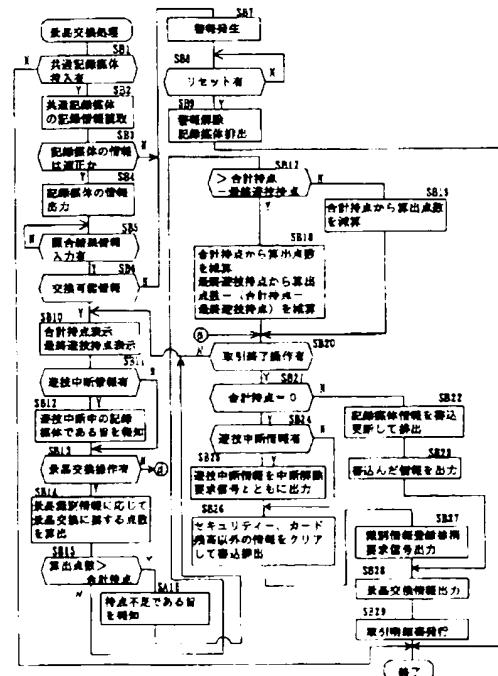
(74)代理人 弁理士 深見 久郎 (外2名)

### (54)【発明の名称】 遊技用装置

#### (57)【要約】

【目的】 遊技結果価値における遊技に使用可能な価値について管理しやすくするとともに、遊技結果価値を景品交換する際に遊技者が不便にならないようにする。

【構成】 共通カードのカード残高を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値である持点を、遊技に使用可能な最終遊技持点と遊技に使用不可能な合計持点とに分類し、その持点情報を使用して景品交換するに当たっては、最終遊技持点の方まで景品交換に使用する必要がない場合には( SB17によるNの場合)、合計持点の方から優先的に景品交換に必要な算出点数を減算するようにした(SB19)。



1

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】遊技者所有の有価価値を使用して遊技が可能な遊技機を含む遊技用装置であって、遊技者の支払った購入代金の対価としての共通有価価値を特定可能な情報が記録され複数の遊技場で共通に使用可能な共通記録媒体の記録情報を読み取り、該記録情報により特定される共通有価価値を使用して前記遊技機による遊技を可能にする共通記録媒体処理手段と、前記共通有価価値を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値を使用して景品交換可能な景品交換手段と、前記遊技結果価値が遊技に使用可能な価値と遊技に使用不可能な価値とに分類されており、前記遊技に使用可能な価値を使用して前記遊技機による遊技を可能にする遊技可能化手段とを含み、前記景品交換手段は、前記遊技結果価値を使用して景品交換を行なうに際し、前記遊技に使用可能な価値よりも前記遊技に使用不可能な価値を優先的に使用して景品交換を行なうことを特徴とする、遊技用装置

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【産業上の利用分野】本発明は、パチンコ遊技機やコイン遊技機あるいはスロットマシン等で代表される遊技機により遊技可能な遊技用装置に関し、詳しくは、遊技者所有の有価価値を使用して遊技が可能な遊技機を含む遊技用装置に関するもの。

## 【0002】

【従来の技術】この種の遊技用装置において、従来から一般的に知られているものに、たとえば、全国共通カード等の共通記録媒体すなわち遊技者の購入代金の対価としての共通有価価値が特定可能な情報が記録され、複数の遊技場で共通に使用可能な共通記録媒体の記録情報を共通記録媒体処理手段が読み取り、その読み取られた記録情報によって特定される共通有価価値を使用して遊技機による遊技が可能となるように構成されたものがあった。

【0003】そして、その共通有価価値を使用して遊技機により遊技を行なった結果景品としての遊技媒体が遊技者に付出され、その景品遊技媒体を景品交換できるよう構成されていた。

## 【0004】

【発明が解決しようとする課題】一方、この種の従来の遊技用装置においては、景品遊技媒体が大量に付出された場合には、遊技者がその大量の景品遊技媒体を景品交換所まで持参しなければならないという不都合があった。そこで、遊技機による遊技結果としての遊技結果価値を特定可能な情報をたとえば前記共通記録媒体等の所定の記録媒体に記録して排出し、遊技者がその記録媒体を景品交換所まで持参して景品交換できるように構成することが考えられる。

【0005】ところが、遊技者にしてみれば、前記遊技

結果価値を一旦景品交換することなく再度遊技に用いて遊技機による遊技が行ないたいと望む場合があった。遊技者にこのようなニーズを満足するべく、前記共通有価価値の記録情報により特定可能な遊技結果価値を使用して遊技機による遊技を許容することが考えられる。しかし、このように構成した場合には、遊技結果価値が遊技に使用され尽くした後でないと遊技に使用された量が判らず、遊技結果価値が管理しにくいという新たな欠点が生ずる。

10 【0006】そこで、遊技結果価値を、遊技に使用可能な価値とたとえば景品交換のみ可能な価値からなる遊技に使用不可能な価値とに分類し、遊技に使用可能な価値を使用して遊技機による遊技は可能であるが遊技に使用不可能な価値を使用しての遊技機による遊技ができないようにし、遊技結果価値の遊技使用量の上限が事前に判るように構成することが考えられる。

【0007】一方、このように、遊技に使用可能な価値と遊技に使用不可能な価値とに分類された遊技結果価値を使用して景品交換を行なう場合に、たとえば遊技に使用不可能な価値が残存しているにもかかわらず遊技に使用可能な価値の方から優先的に景品交換した場合には、遊技に使用可能な価値の方が先になくなってしまい、その遊技に使用可能な価値を使用しての遊技機による遊技が早期に行なえなくなるという遊技者にとって不便な事態が生ずる。

20 【0008】本発明は、係る実情に鑑み考えられたものであり、その目的は、遊技結果価値における遊技に使用可能な価値について管理しやすくするとともに、遊技結果価値を景品交換する際に遊技者が不便にならないようすることである。

## 【0009】

【課題を解決するための手段】本発明は、遊技者所有の有価価値を使用して遊技が可能な遊技機を含む遊技用装置であって、遊技者の支払った購入代金の対価としての共通有価価値を特定可能な情報が記録され複数の遊技場で共通に使用可能な共通記録媒体の記録情報を読み取り、該記録情報により特定される共通有価価値を使用して前記遊技機による遊技を可能にする共通記録媒体処理手段と、前記共通有価価値を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値を使用して景品交換可能な景品交換手段と、前記遊技結果価値が遊技に使用可能な価値と遊技に使用不可能な価値とに分類されており、前記遊技に使用可能な価値を使用して前記遊技機による遊技を可能にする遊技可能化手段とを含み、前記景品交換手段は、前記遊技結果価値を使用して景品交換を行なうに際し、前記遊技に使用可能な価値よりも前記遊技に使用不可能な価値を優先的に使用して景品交換を行なうことを特徴とする。

## 【0010】

【作用】本発明によれば、共通記録媒体処理手段の働き

により、遊技者の購入代金の対価としての共通有価価値が特定可能な情報が記録され複数の遊技場において共通に使用可能な共通記録媒体の記録情報によって特定される共通有価価値を使用して遊技機による遊技が可能となる。そして、その共通有価価値を使用して遊技を行なった結果として、遊技結果価値を使用して景品交換を行なうことが景品交換手段により可能となる。さらに、遊技結果価値が遊技に使用可能な価値と遊技に使用不可能な価値とに分類されており、遊技可能化手段の働きにより、前記遊技に使用可能な価値を使用して前記遊技機による遊技が可能となる。さらに、遊技結果価値を使用して前記景品交換手段により景品交換を行なうに際し、前記遊技に使用可能な価値よりも前記遊技に使用不可能な価値の方が優先的に使用されて景品交換が行なわれる。

## 【0011】

【発明の実施例】次に、本発明の実施例を図面に基づいて詳細に説明する。なお、本実施例では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を示すが、本発明はこれに限らず、コイン遊技機やスロットマシン等であってもよい。

【0012】図1は、遊技機の一例のパチンコ遊技機および共通記録媒体処理手段の一例の共通カードユニットを示す正面図である。

【0013】遊技者が遊技をしたい場合には、遊技場に設置されている複数のパチンコ遊技機の中から遊技をしたいパチンコ遊技機1を捜し出し、そのパチンコ遊技機に接続されている共通カードユニット100の共通カード挿入・排出口101に自己が所持する共通カードを挿入する。共通カードとは、共通カードシステムに加盟している遊技場なら全国どこでも使用できる第三者発行型のアリペードカードのことである。この共通カードは図6に基づいて後述する。この共通カードをよりカード挿入・排出口101に挿入することにより、その挿入された共通カード250に記録されている記録情報がカードリーダライタユニット111により読み取られる。カード情報の中には、後述するように、カード残額情報が含まれており、その読み取ったカード残額情報に基づいてカード残額が残額表示器23により表示される。そして、遊技者が、引落可表示器22が点灯しており引落しが可能な状態であることを確認して引落スイッチ1を押す操作する。すると、予め定められた額（たとえば100円）が前記カード残額から引落されて持点に加算更新される。その加算更新された持点が持点表示器16により表示されるとともに、引落しされた後の残額が残額表示器23により表示される。持点表示器16は、1の位を点灯量によって表示する量表示器16aと、10以上の位を数値によって表示する数値表示器16bとから構成されている。また、パチンコ遊技機1の前面枠の上方部分には、持点を点灯量によってアナログ的に表示する持点アナログ表示器13が設けられている。また、その持点アナログ表示器13の左右にスピー

カ14が設けられている。

【0014】持点が存在する状態で、遊技者が打球操作ハンドル2を操作すれば、打球ハンマー24が間欠振動してパチンコ玉が1発ずつ弾発発射されて遊技盤27の前面に形成されている遊技領域28に打込まれる。この弾発発射された発射玉が発射玉検出器26により検出される。なお、発射勢いが弱すぎて遊技領域28にまで到達しなかったパチンコ玉は、落下してきてファール玉として検出される。そのファール玉を検出するためのファール玉検出器26が設けられている。遊技領域28には、通常入賞口39、37と始動入賞口40が設けられている。また、遊技領域28のほぼ中央には、複数種類の識別情報を可変表示して表示状態が変化する可変表示装置29が設けられている。また、その下方には、開閉板32が開成して遊技者にとって有利な第1の状態と開閉板32が閉成して遊技者にとって不利な第2の状態とに変化可能な可変入賞球装置30が設けられている。

【0015】パチンコ玉が前記始動入賞口40に入賞してその始動入賞玉が始動入賞玉検出器41により検出されれば、可変表示装置29が可変開始し、その可変表示装置29の可変停止時の表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば777）となれば、特定遊技状態が発生して可変入賞球装置30が開閉板32が開成して、入賞開口31内に打玉が入賞しやすい第1の状態となる。可変入賞球装置30は、通常時にはソレノイド33の励磁が解除されているために、開閉板32が閉成して打玉が入賞不可能な第2の状態となっているが、前記特定遊技状態が発生すれば、ソレノイド33が励磁されて可変入賞球装置30が第1の状態となる大当たり制御が行なわれる。この可変入賞球装置30の第1の状態は、打玉の所定個数（たとえば10個）の入賞あるいは所定期間（たとえば30秒間）の経過のうちいずれか早いほうの条件が成立することにより終了して第2の状態となる。また、可変入賞球装置30の入賞開口31内には、所定箇所に特定入賞領域（Vボケット）34が設けられており、この特定入賞領域34に入賞した入賞玉が特定入賞玉検出器39により検出される。また、可変入賞球装置30内に入賞したすべての入賞玉が入賞個数検出器37により検出される。

【0016】可変入賞球装置30が第1の状態となっている期間中に打玉が特定入賞領域34に入賞して特定入賞玉検出器39により検出されれば、その回の可変入賞球装置30の第1の状態が終了するのを待って再度可変入賞球装置30を第1の状態に制御する繰返継続制御が行なわれる。この繰返継続制御の上限回数はたとえば16回と定められている。

【0017】可変表示装置29の上方に設けられている下入口38にパチンコ玉が進入すれば、その玉が下方に誘導されて始動入賞口40の上方にまで導かれ、その始動入賞口40の上方から再度遊技領域28に放出され

る。その結果、その放出されたパチンコ玉は始動入賞口40に入賞しやすい状態となる。可変表示装置29が可変表示している最中にパチンコ玉が始動入賞口40に再度入賞すれば、その始動入賞が記憶され、可変表示装置29の可変表示が停止して再度可変開始できる状態になった段階でその始動入賞記憶に基づいて再度可変表示装置20が可変表示される。この始動入賞記憶の上限はたとえば4に定められている。図中1-3は、遊技状態に応じて点灯または点滅するランプである。また遊技領域28の最下端部分には、いずれの入賞口や入賞球装置にも入賞しなかったパチンコ玉をアウト玉として回収するアウトロ42が形成されている。可変表示装置29の表示結果が予め定められた確率変動回柄による特定の表示結果となって特定遊技状態(大当たり状態)が発生すれば、以降の大当たりが発生する確率が向上する確率変動制御が行なわれる。また、可変表示装置29の表示結果が予め遊技場が定めたラッキーNo.に該当する表示様となれば、その大当たりが終了した後において景品交換することなく引き続き遊技を続行できる等の或る特典が与えられる。

【0018】そして、パチンコ玉が発射されて前記発射玉検出器29により検出される度に、持点が「1」ずつ減算されて持点表示器1らあるいは持点アナログ表示器13により減算表示される。一方、パチンコ玉がファール玉となりファール玉検出器20により検出される度に、持点が「1」ずつ加算されて持点表示器1らあるいは持点アナログ表示器13により加算表示される。また、パチンコ玉が入賞口あるいは入賞球装置に入賞すれば、予め定められた大きさの得点が持点表示器に加算更新される。その入賞に伴う持点の加算更新は、1点ずつ加算更新され、その1点ずつ加算更新が持点表示器16により表示される。また前記スピーカ1-1からは、後述するように、打玉の入賞等に伴う持点ずつ加算更新時における加算音を出力したり、共通カードの残額から引落した場合の貸出音等が出力される。前面板41には、図示するように、前述した各種表示器やスイッチ等が設けられているとともにスピーカ1-1が設けられており、スピーカ1-1からは、前記大当たり時における効果音等が発せられる。

【0019】車の移動あるいは電話等の急用が生じて遊技者が遊技を中断したい場合には、遊技中断スイッチ260を押圧操作する。すると、カード挿入・排出口101に挿入されている共通カードに、持点表示器16に表示されている持点が書込まれてさらにこのパチンコ遊技機1の台番号および中断された旨の情報が書込まれて排出される同時に、打玉発射ユニット53が不能動化されて打玉が発射できない遊技不能状態に制御される。この状態で、当該パチンコ遊技機1の番号が書込まれていない共通カードがカード挿入・排出口101に挿入されたとしても、その挿入カードは受け付けられず、遊技を行

なうことができない。当該パチンコ遊技機1の台番号が書込まれている共通カードがカード挿入・排出口101に挿入されて初めて遊技を再開することができる。なお、図中2-6-1は中断表示器であり、遊技中断スイッチ260が押圧操作されてパチンコ遊技機1が中断状態となっているときに点灯して中断中である旨が表示される。

【0020】図中1-1はリセットキースイッチであり、このリセットキースイッチ1-1に遊技場の係員が所定のキーを挿入して操作することにより、大当たり終了時に持点を使用しての遊技の続行を許すか否かが入力される。このリセットキースイッチ1-1の操作がリセット操作検出器1-1aにより検出される。また、1-2は遊技続行許容表示器であり、リセットキースイッチ1-1の操作により遊技続行許容状態になっていることが点灯表示される。1-8は遊技を終了させるための終了スイッチである。

【0021】また、共通カードユニット100も、パチンコ遊技機1に対し分離可能に構成されており、遊技場

においてパチンコ遊技機1を交換する場合には、パチンコ遊技機1から分離させて新しいパチンコ遊技機が設置された場合にそれに接続できるように構成されている。

【0022】また、前記持点カード200をカード挿入・排出口101に挿入することにより、その持点カード200の記録情報(持点を含む)がカードリーダライタユニット8により読み取られ、読み取られた持点の範囲内でパチンコ遊技機1による遊技が可能となる。そして、持点カード200の持点を使い尽くした場合には、そのカードとなった持点カード200がカードストッカー101内に回収される。図中1-1bは、共通カードユニットが使用可能な状態であることを点灯表示するエンド使用可表示器である。1-2は端数表示スイッチであり、共通カードの残額に端数が存在する場合に、この端数表示スイッチ1-10を押圧操作することにより、その端数が残額表示器2-3により表示されるように構成されている。1-3は連結方向表示器であり、この共通カードユニット100が接続されているパチンコ遊技機の接続方向を点灯表示するものである。1-4はカード挿入表示器であり、カード挿入・排出口101に共通カード200が挿入されている旨を点灯表示するものである。また1-5は情報出力部であり、後述する識別情報発行要求信号や記録媒体情報信号等を遊技場に設置されている管理用のホストコンピュータである遊技用管理装置270に出力するためのものである。1-7は情報入力部であり、後述する記録媒体識別情報信号や照合結果情報等が遊技用管理装置270から入力される。また3はガラス屏であり、遊技領域28の前面を開閉可能に覆うものである。

【0023】図2は、パチンコ遊技機および共通カードユニットの一部内部構造を示す背面図である。パチンコ遊技機1の遊技盤保持枠4-1には、遊技盤取付用の回転

40

40

レバー44が設けられており、この回動レバー44を回動操作することにより、遊技盤27が着脱可能となる。

【0024】遊技盤27の裏面側には、遊技盤に形成されている入賞口や入賞球装置から入賞した入賞玉を誘導する入賞玉誘導カバー部材57が設けられている。この入賞玉誘導カバー部材57の下方には、入賞玉を：所に集合させたための入賞玉集合槽73が形成された入賞玉集合カバー部材72が設けられている。そして、遊技領域に設けられている入賞口や入賞球装置から入賞したすべての入賞玉は、この入賞玉集合カバー部材72により集合されて入賞玉検出器74により検出された後、合流槽74に誘導される。入賞玉集合カバー部材72には、アウト口42に進入したアウト玉を誘導する部材も設けられており、アウト口42からのアウト玉が合流槽74に導かれる。そして、合流槽74により、アウト玉と前記入賞玉が合流されて打込玉検出器71により検出され、打込玉出口77を通って再度打球ハンマー24により打球される玉発射位置に導かれる。この打球ハンマー24は、打球発射ユニット58の打球モータ54の駆動力により間欠振動される。この打球ハンマー24の間欠振動に連動して連動昇降杆56が上下に動き、その上下動に従ってパチンコ玉が1つずつ打球発射位置に供給される。そして、元で打球発射位置に供給されたパチンコ玉が打球ハンマー24により弾発されて遊技領域28内に打込まれる。

【0025】遊技盤27の裏面側には、パチンコ機1の遊技状態を制御するための遊技制御基板67が設けられている。また、入賞玉集合カバー部材72の裏面側には、持点を演算制御するための持点演算制御基板91と、中継基板85、138とが設けられている。さらに、入賞玉誘導カバー部材57の裏面側には、可変表示装置29を構成する液晶表示ユニット58が臨んでいるとともに、中継基板60が設けられている。【図中2は前面板である。】

【0026】一方、共通カードユニット100には、ユニット制御基板107とカードリーダライタユニット111とが設けられている。そしてユニット制御基板107とカードリーダライタユニット111とがコネクタ110、111を介して電気的に接続されている。ユニット制御基板107には、引落額設定スイッチ108が設けられており、遊技場の係員がここで引落額設定スイッチ108を設定操作することにより、1回の引落操作に伴って引落される共通有価査定（カード残額）の引落し額が入力される。カードリーダライタユニット111にはリセットスイッチ112が設けられている。このリセットスイッチ112は遊技者には操作できず遊技場の係員が操作できる箇所に設けられている。これを操作することにより不適正カードが排出される。【図中106は情報出力部であり、170は情報入力部である。】

【0027】始動入賞玉検出器41がコネクタ64を介

して中継基板60に接続されている。特定入賞玉検出器39がコネクタ69を介して中継基板60に接続されている。入賞個数検出器36がコネクタ69を介して中継基板60に接続されている。ソレノイド33がコネクタ70を介して中継基板60に接続されている。遊技盤前面に設けられたランプ43等がコネクタ72を介して中継基板60に接続されている。この中継基板60は、コネクタ61、69を介して遊技制御基板67に接続されている。

【0028】入賞玉検出器74がコネクタ87を介して中継基板84に接続されている。打込玉検出器71がコネクタ90を介して中継基板84に接続されている。前述した発射玉検出器29がコネクタ88を介して、またファール玉検出器26がコネクタ89を介して、開口160を通る電気配線により電気的に中継基板84に接続されている。リセット操作検出器115がコネクタ27を介して中継基板84に接続される。中継基板84は、コネクタ86、81を介して持点制御基板91に接続されている。

【0029】また、持点制御基板91には、コネクタ157、コネクタ158、コネクタ159が設けられている。コネクタ157、158、159は、開口160を通る電気配線によりスピーカ19、遊技終了スイッチ18、持点表示器16、加算値表示器17、メッセージ表示器14に接続されている。

【0030】さらに、持点制御基板91は、カードリーダライタユニット8に対し、コネクタ91、80を介して電気的に接続されている。なお、【図中7は持点カード処理装置であり、10はカードストッカーである。また、持点制御基板91は、コネクタ81、92を介して打球発射ユニット58に電気的に接続されている。さらに、この持点制御基板91は、コネクタ83、68を介して遊技制御基板67に電気的に接続されており、コネクタ78、47を介して中継基板46に電気的に接続されており、さらに、コネクタ82、139を介して中継基板138に電気的に接続されている。】

【0031】中継基板138は、コネクタ142、143を介してユニット制御基板107に電気的に接続されている。この中継基板138は、コネクタ141を介して引落スイッチ21、返却スイッチ20に電気的に接続されているとともに、コネクタ141を介して引落可表示器22、残額表示器23に電気的に接続されている。

【0032】さらに持点制御基板91は、コネクタ85、108を介して遊技制御基板67に電気的に接続されている。また、遊技制御基板67は、コネクタ74、79を介して液晶表示ユニット58に電気的に接続されている。

【0033】遊技制御基板67は、コネクタ71を介して前述した持点アナログ表示器13に電気的に接続されている。また、この持点アナログ表示器13は、コネクタ72を介して

10

タ48を介して中継基板46に電気的に接続されている。中継基板46は、出力用のコイクタ44～52、271が設けられており、これらコイクタ44～52がホール用管理コンピュータである遊技者用管理装置270に接続されている。そして、コネクタ49を介して引落情報(売上)が出力され、コネクタ40を介して利益情報(減算)が出力され、コネクタ1を介して不利益情報(加算)が出力され、コネクタ2を介して打止情報が出力される。またコネクタ271を介して表示点灯用制御信号が遊技続行許容表示器12に出力される。

【0034】図中6は、各種情報を設定するための遊技条件設定スイッチユニットである。この遊技条件設定スイッチユニット6には、当該遊技機の種別を設定するための種別設定スイッチ部7と当該遊技機の台番号を設定するための台番号設定スイッチ部8とが設けられている。これらスイッチ部はサムロータリースイッチで構成されている。図示するように、種別表示部7の上下にそれぞれ種別設定キー7a、7bが設けられており、たとえば上方の種別設定キー7aを操作することにより、種別表示部7に表示されている種別コードを順次歩進することができ、下方の種別設定キー7bを押圧操作することにより、種別表示部7に表示されている種別コードを順次減算設定することができる。台番号設定スイッチ部8も、同様に、4桁の数字を表示可能な台番号表示部8bに表示されているそれぞれの桁に応じて上下に台番号設定キー8a、8bが配設されており、上方の台番号設定キー8aを押圧操作することによりその桁に対応する台番号表示部8bが順次歩進され、下方の台番号設定キー8bを操作することにより、その桁に対応する台番号表示部8bの数字が順次減算更新される。その結果、0～9の10種類の種別を設定六八でき、0000～9999の10000の遊技機台番号を設定入力することができる。なお、遊技機の種別とは、たとえば、パチンコ遊技機、コイン遊技機、スロットマシン等のような遊技機の種類であってもよく、また、たとえばパチンコ遊技機における複数種類の機種(いわゆるフーパータイプ、ヒコーキタイプ、権利物タイプ等)を示すものであってもよい。

【0035】遊技条件設定スイッチ部11には、さらに、持点使用条件設定スイッチ部1～3が設けられており、この持点使用条件設定スイッチ部1～3が①に相当する箇所に位置していれば、どの遊技機での遊技結果価値としての持点も無条件に使用できる状態であり、②に相当する箇所に位置していれば、種別が同じ遊技機の場合にのみ使用可能である状態を示しており、③に相当する箇所に位置していれば、他の遊技機からの持点の使用は一切できない状態を示している。また、遊技条件設定スイッチユニット6には、大当たり終了時遊技続行設定スイッチ10が設けられており、スイッチが①に相当する箇所に位置していれば大当たりが終了しても遊技が続

行可能な状態を示しており、②に相当する箇所に位置していれば大当たり終了により打球発射不能状態となり遊技が停止する状態を示している。

【0036】この遊技条件設定スイッチユニット6がコネクタ49を介して持点制御基板91に接続に接続されている。

【0037】図3および図4は、持点制御基板と遊技制御基板とそれらに接続される周辺機器との制御回路を示すブロック図である。

【0038】持点制御基板91には、持点制御用マイクロコンピュータ92が設けられている。この持点制御用マイクロコンピュータ92は、制御中枢としてのCPU(図示せず)の他に、制御用プログラム等を記憶している読み出専用のROM93、データの随時読み出、書き込み可能なRAM94等が設けられている。ROM93には共通カードユニット100に挿入された共通カード2～10に記録されているカード残額から引落して持点を貸出す場合の引落単位額(たとえば100円)に対応する貸出数情報(たとえば20点)が記憶されている。またRAM94には、後述する入賞個数カウンタ、第1加算値入賞個数カウンタ、第2加算値入賞個数カウンタ、第3加算値入賞個数カウンタの各カウント値を記憶する記憶エリアが設けられている。

【0039】さらに、持点制御基板91には、コネクタ81、78、83、検出回路94、11E1回路96、情報出力回路97、情報入力回路98、信号回路99、電源回路113、バックアップ電源114が設けられている。このバックアップ電源114は、通常時電源回路113からの電力をRAM94に供給しており、停電等により電源回路113の電位が低下した場合には、このバックアップ電源114から正常な電圧の電力をRAM94に供給するように構成されている。これにより、停電等においても、RAM94に記憶されている記憶データが消去されてしまうことが防止できる。

【0040】パチンコ玉が打球ハンマー24により弾発発射されれば、その発射玉が発射玉検出器29により検出され、その検出出力が、中継基板85に設けられているコネクタ85a、85bを介してかつコネクタ81を介して検出回路94に入力され、検出回路94からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。遊技領域28内に打込まれたパチンコ玉が入賞して入賞玉検出器74により検出されれば、その検出信号が、中継基板85に設けられているコネクタ87、86を介してかつコネクタ80を介して、検出回路94に入力され、検出回路94からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。打球ハンマー24に弾発発射されたパチンコ玉がファール玉となり、ファール玉検出器29により検出されれば、その検出信号が、中継基板85に設けられているコネクタ89、86を介してかつコネクタ81を介して検出回路94に入力

11

され、検出回路94からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。入賞玉とアウト玉とが合流した打込玉が打込玉検出器71により検出されれば、その検出信号が、中継基板84に設けられているコネクタ40、84を介してかつコネクタ81を介して検出回路94に入力され、検出回路94からその検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。

【0041】持点制御用マイクロコンピュータ92は、持点アナログ表示制御用の信号を、LCD回路96、コネクタ78を介して、かつ、中継基板40に設けられているコネクタ47、48を介して持点アナログ表示器13に输出する。持点制御用マイクロコンピュータ92は、情報出力回路97、コネクタ78を介して、かつ、中継基板40に設けられているコネクタ47、49を介して、遊技用管理装置（ホール用管理コンピュータ）270に引落情報（売上）を出力する。この引落情報（売上）は、共通カード250のカード残額から引落した引落額の情報であり、共通カード250を使用した売上情報のことである。持点制御用マイクロコンピュータ92は、情報出力回路97、コネクタ78を介して、かつ、中継基板40のコネクタ47、50を介して、遊技用管理装置（ホール用管理コンピュータ）270に利益情報（減算）を出力する。この利益情報（減算）は、打玉の発射等により持点を減算した減算値に関する情報であり、遊技場にとって利益となる情報である。持点制御用マイクロコンピュータ92には、情報出力回路97、コネクタ78を介して、かつ、中継基板40のコネクタ47、51を介して、遊技用管理装置（ホール用管理コンピュータ）270に不利益情報（加算）を出力する。この不利益情報（加算）は、打玉の入賞等により持点が加算された得点に関する情報であり、遊技場にとって不利益となる情報である。また、遊技用管理装置（ホール用管理コンピュータ）270等から打止情報が中継基板40のコネクタ42、47を介して、かつ、コネクタ78を介して情報入力回路98に入力され、その入力情報が持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。

【0042】遊技制御基板70には、遊技制御用マイクロコンピュータ114が設けられている。この遊技制御用マイクロコンピュータ114は、制御中枢としての機能（図示せず）の他に、制御用プログラム等が記憶された読み専用メモリであるROM116、データの随時読み出、書きが可能なRAM117等が設けられている。ROM116には、第1加算値、第2加算値、第3加算値が記憶されている。これら加算値は、遊技領域28内に打込まれた打玉が入賞した入賞箇所に応じて持点に加算する加算値であり、たとえば、打玉が始動入賞口40に入賞すれば第1加算値（たとえば1）が持点に加算され、打玉が通常の入賞口39に入賞すれば第2加算値（たとえば10）が加算され、打玉が可変入賞球装置30に入賞すれば第3加算値（たとえば100）が加算され、打玉が可変入賞球装置30に入賞すれば第4加算値（たとえば1000）が加算される。

12

0内に入賞すれば第3加算値（たとえば15）が持点に加算される。また、RAM117には、後述する始動入賞個数カウンタと大入賞口入賞個数カウンタとの各カウント値を記憶するエリアが設けられている。

【0043】遊技制御基板70には、さらに、コネクタ68、69、70、71、信号回路118、検出回路119、ソレノイド回路120、ランプ回路121、表示回路122、音回路123、電源回路124、バックアップ電源125が設けられている。バックアップ電源125は、通常時にわいでは電源回路124からの電力をRAM117に供給しているが、停電等により電源回路124の電位が低下した場合には正常な電位の電力をRAM117に供給するものである。このバックアップ電源125の働きにより、停電等が生じたとしても、RAM117の記憶データが消去されてしまう不都合が防止できる。

【0044】遊技領域28内に打込まれたパチンコ玉が始動入賞口40に入賞して始動入賞玉検出器41により検出されれば、その検出信号が、中継基板40に設けられるコネクタ64、61を介して、かつコネクタ69を介して検出回路119に入力され、検出回路119からその検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ114に入力される。可変入賞球装置30内に進入したパチンコ玉が特定入賞領域34に入賞して特定入賞玉検出器35により検出されれば、その検出信号が、中継基板40のコネクタ64、61を介して、かつ、コネクタ69を介して検出回路119に入力され、検出回路119からその検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ114に入力される。可変入賞球装置30内に進入したパチンコ玉が入賞個数検出器36により検出されれば、その検出信号が、中継基板40のコネクタ64、61を介して、かつ、コネクタ69を介して検出回路119に入力され、検出回路119からその検出信号が遊技制御用マイクロコンピュータ114に入力される。

【0045】遊技制御用マイクロコンピュータ114は、ソレノイド回路120、コネクタ69を介して、かつ、中継基板40のコネクタ61、63を介して、ソレノイドを励磁制御するための励磁制御用信号を出力する。遊技制御用マイクロコンピュータ114は、ランプ回路121、コネクタ69を介して、かつ中継基板40のコネクタ61、62を介してランプ43にランプ点灯または点滅制御用信号を出力する。遊技制御用マイクロコンピュータ114は、表示回路122、コネクタ69を介して、かつコネクタ59を介して液晶表示ユニット84に表示制御用信号を出力する。遊技制御用マイクロコンピュータ114は、音回路123、コネクタ71を介して、かつコネクタ43を介して、スピーカ14に音発生用の制御信号を出力する。

【0046】打込玉検出器70からの検出信号が持点制御用マイクロコンピュータ92に入力されれば、持点制

13

御用マイクロコンピュータ92は、信号回路99、コネクタ83を介して入賞信号を出力し、その入賞信号がコネクタ68、信号回路118を介して遊技制御用マイクロコンピュータ119に入力される。遊技制御用マイクロコンピュータ119では、その入力されてきた入賞信号と、始動入賞玉検出器41、入賞個数検出器39の検出信号の有無に基づいて、第1加算値、第2加算値、第3加算値、のいずれかの加算値信号を、信号回路118、コネクタ83を介して出力し、その出力された加算値信号がコネクタ83、信号回路99を介して持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。この加算値信号は、D0～D3の4ビットのデータから構成されている。一方、遊技制御用マイクロコンピュータ119が、始動入賞玉検出器41からの検出信号に基づいて乱数等をサンプリングし、そのサンプリングされた乱数に従って大当たりを発生させることを決定すれば、前記液晶表示ユニット55が特定の表示態様（たとえば777）になるように表示制御されるとともに、信号回路118、コネクタ83を介して大当たり信号が出力され、その出力された大当たり信号がコネクタ83、信号回路99を介して持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。

【0047】図9は、ユニット制御基板と持点制御基板およびそれらの周辺機器の制御回路を示すプロック図である。

【0048】図中100は共通カードユニットを示しており、この共通カードユニット100の1点鎖線で囲まれたプロック内に示された各種制御回路や電気機器が共通カードユニット100に設けられている。また1はパソコン遊技機を示しており、このパソコン遊技機1の1点鎖線で囲まれたプロック内に示されている各種制御回路や電子機器がパソコン遊技機1に設けられている。

【0049】ユニット制御基板107には、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126が設けられている。この共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126には、図示しないCPU、RAM、ROM等が設けられている。さらに、ユニット制御基板107には、コネクタ110、129、131、133、149、カードリーダマクイナ制御回路127、スイッチ回路128、LED回路130、情報出力回路132、スイッチ回路134、LED回路135、信号回路136、電源回路137が設けられている。

【0050】共通カードユニット100のカードリーダライタユニット111に対し、コネクタ112、1110、カードリーダライタ制御回路127を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126が電気的に接続されており、カードリーダライタユニット111からのカード挿入検出信号や挿入された共通カードに記録されているカード情報を読み取ったカード情報信号さらににはカードリーダライタユニット111に設けられて

14

いるリセットスイッチ172の操作信号等が共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126に入力される。共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126は、引落しされた後の新たな残額データ等をカードリーダライタ制御回路127、コネクタ110、112を介してカードリーダライタユニット111に出力する。端数表示スイッチ102が押圧操作されれば、その操作信号がコネクタ129、スイッチ回路128を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126に入力される。引落額設定スイッチ108（図2参照）が操作されれば、その操作信号がコネクタ129、スイッチ回路128を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126に入力される。

【0051】共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126は、LED回路130、コネクタ131を介して、エニット使用可表示器109、カード挿入表示器104、連結方向表示器103を表示制御するための信号を出力する。共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126は、情報出力回路132、コネクタ133を介して情報出力部106から遊技用管理装置270に前記カード残額や引落額データを出力し、遊技用管理装置270からその引落額データが共通カード発行会社等の管理センター288に出力される。遊技用管理装置270は、後述する識別情報発行要求信号や記録媒体情報信号等を、情報入力部170、コネクタ133、情報入力回路171を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126に出力する。なお、情報出力部106、情報入力部170と遊技用管理装置270との間では赤外線等を使用した光通信によりデータの送受信を行なっている。

【0052】パソコン遊技機1の前面板4には、引落スイッチ21、返却スイッチ20、引落可表示器22、残額表示器23が設けられており、引落スイッチ21が操作されれば、その操作信号が、コネクタ144、中継基板138のコネクタ140、142、コネクタ109、スイッチ回路134を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126に入力される。返却スイッチ20が操作されれば、コネクタ144、中継基板138のコネクタ140、142、コネクタ109、スイッチ回路134を介して共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126に入力される。共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ126は、LED回路135、コネクタ109、中継基板138のコネクタ142、144、コネクタ145を介して、引落可表示器22および残額表示器23を表示制御するための信号を出力する。

【0053】持点制御基板91には、図3で説明した各種制御回路や電子機器の他に、コネクタ157、158、159、82、79、84、音回路152、スイッチ回路153、LED回路154、LCD回路155、

15

信号回路1-49、電源回路1-56、カードリーグライタ制御回路1-50、発射制御回路1-51が設けられている。

【0054】また、前記前面板4には、さらに遊技中断スイッチ260、遊技中断表示器261、スピーカ19、遊技終了スイッチ18、持点表示器16、加算値表示器17、メッセージ表示器15、コネクタ1-46、1-17、1-48が設けられている。そして、持点制御用マイクロコンピュータ92から、音回路1-52、コネクタ1-57、1-46を介してスピーカ19に音発生用の制御信号が送出される。遊技終了スイッチ18が操作されれば、その操作信号が、コネクタ1-47、1-58、スイッチ回路1-53を介して持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。持点制御用マイクロコンピュータ92は、LED回路1-54、コネクタ1-58、1-47を介して、持点表示器16を表示制御するための信号と加算値表示器17を表示制御するための信号を送出する。持点制御用マイクロコンピュータ92は、LED回路1-55、コネクタ1-59、1-48を介して、メッセージ表示器15にメッセージ表示制御用の信号を送出する。

【0055】持点制御用マイクロコンピュータ92は、カードリーグライタ制御回路1-50、コネクタ79、80を介してカードリーグライタユニット8に電気的に接続されており、カードリーグライタユニット8からの持点カード挿入検出信号や持点カードの記録情報を読み取った記録情報データが持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。また、持点制御用マイクロコンピュータ92から、遊技終了時の新たな持点データがカードリーグライタユニット8に出力される。持点制御用マイクロコンピュータ92は、発射制御回路1-51、コネクタ84、85を介して打球発射ユニット53の打球モータ54を駆動制御するための制御信号を送出する。遊技条件設定スイッチユニット6がコネクタ80、79、スイッチ回路1-50を介して持点制御用マイクロコンピュータ92に接続されており、条件設定操作信号が持点制御用マイクロコンピュータ92に入力される。この持点制御基板4に設けられている各種制御回路や電子機器は、電源回路1-56から所定の直流電流が供給される。

【0056】また、ユニット制御基板1-07は設けられている各種制御回路や電子機器も、電源回路1-56から所定の直流電流が供給される。

【0057】前記信号回路1-36と信号回路1-49とは、オートカブリで構成されており、電気信号を一旦光信号に変換した後再度電気信号に変換するように構成されている。そして、この信号回路1-36、1-49、コネクタ1-09、1-42、1-39、82を介して、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26と持点制御用マイクロコンピュータ92との間で、ユニット接続信号、ユニット動作信号、引落要求信号、引落完了信

16

号、P機動作信号の各信号が送受信される。すなわち、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26と持点制御用マイクロコンピュータ92との接続されている場合には、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26から持点制御用マイクロコンピュータ92に対しユニット接続信号が伝送される。このユニット接続信号の入力があることを条件として、パチンコ遊技機1が打球発射可能な状態となるとともに、入賞判定に基づいた持点への加算制御が可能な状態となる。

【0058】パチンコ遊技機1の電源が投入された段階で持点制御用マイクロコンピュータ92から共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26に対しP機動作信号が送出される。次に、共通カードユニット1-07側においてカードが受け取られ引落スイッチ21が操作されてその操作検出信号が入力された段階で、ユニット動作信号が持点制御用マイクロコンピュータ92に送出される。この時点から所定の遅延時間だけ経過した時点で、引落要求信号が共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26から持点制御用マイクロコンピュータ92に送出される。この所定の遅延時間を設けた理由は、ユニット動作信号が入力されたことをパチンコ遊技機1側で判定するのに十分な時間を設けて、ノイズによる誤動作を防止するためである。

【0059】前記遅延時間が経過した時点から、さらに所定時間が経過した時点で、引落準備信号が持点制御用マイクロコンピュータ92から共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26に送出される。この時点から所定時間が経過した段階で、前記引落要求信号がFFになりこれをもって引落指令信号が共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26から持点制御用マイクロコンピュータ92に送出されたものとされる。この時点から所定時間が経過した段階で、持点制御用マイクロコンピュータ92が前記引落指令信号に従って行った引落制御動作が完了したことに基づいて引落完了信号が持点制御用マイクロコンピュータ92から共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26に送出される。

【0060】これらの信号の送受信を行なう信号回路1-59、1-60をオートカブリで構成したために、共通カードユニット制御用マイクロコンピュータ1-26と持点制御用マイクロコンピュータ92との間で、一方の故障による異常高電圧が他方に流入して他方の制御基板が悪影響を受けるといった不都合が極力防止できる。

【0061】図6は共通カードの記録情報を説明するための説明図である。図6に示された共通カード250の情報記録領域である磁気ストライプ250-Aは、9個の記録領域に分かれしており、それぞれに、共通カード250のセキュリティを保持するためのセキュリティコ

ード、共通カード250が有する共通有価価値であるカード残額、共通カード250が遊技に使用された日付、この共通カード250を遊技に使用した遊技店コード、共通カード250の番号であって、遊技場が発行し、背番号管理を行なうためのカードNo.、合計持点、最終遊技持点、遊技条件情報、中断情報が記録される。前記合計持点とは、たとえば複数の遊技機により遊技を行なってそれぞれに遊技結果価値としての持点を獲得した場合にそれらの持点の合計情報のことである。最終遊技持点とは、複数の遊技機で遊技を行なった場合の最後の遊技機で遊技を終了した時点における遊技結果価値としての持点情報である。1番最初に、カード残額を使用して遊技をした結果遊技終了時に遊技結果価値としての持点を遊技者が獲得すれば、その持点が合計持点と最終遊技持点との各エリアに記録される。そして、最終遊技持点を使用して遊技を行なった場合には、その遊技に使用された持点が最終遊技持点から減算されるとともに合計持点からも減算される。さらに、合計持点と最終遊技持点とが存在する状態で、遊技者が再度カード残額を使用して遊技を行ない、遊技終了時に持点を獲得すれば、最終遊技持点のエリアがその獲得した持点に書き換えられるとともに、その獲得した持点が合計持点に加算更新される。また、前記遊技条件情報とは、最終遊技持点を獲得した遊技機における種別データ、台番号データのことである。中断情報とは、中断操作された遊技機の台番号や中断された旨を示す情報等である。

【0062】この共通カード250は、図示するように1万円カードであり、共通カード250の購入時には、遊技者が支払った購入代金としての1万円に相当する有価価値がカード残額に記録され、セキュリティコードが記録された状態で遊技者に払い出される。共通カード250の発行時において、このセキュリティコードとカード残額のみが記録されて発行される。そして、共通カード250を遊技に使用した段階で初めてカードNo.、日付、遊技店コードが発行されて共通カード250に記録される。そして、合計持点や最終遊技持点は、当日限り有効であり、遊技者が合計持点、最終遊技持点を獲得した場合には、その日ひうち合計持点を景品交換したり最終遊技持点を遊技に使用する必要がある。そして、合計持点や最終遊技持点がかりになった時点で遊技店コード、カードNo.、合計持点、終了遊技持点、遊技条件情報、中断情報がすべてクリアされる。そして、後述するように前記最終遊技持点、カード残額、合計持点等の有価価値に関しては、カードNo.とともにホール用管理コンピュータ270に記憶されており、共通カード250の使用時において、前記有価価値がカードNo.とともに遊技用管理装置（ホール用管理コンピュータ）270に送信され、遊技用管理装置（ホール用管理コンピュータ）270において、カードNo.を手掛かりにそれに相当する前記有価価値を割出し、送信されてきた有

価価値と記憶している有価価値とが一致するか否かを判別し、一致する場合にのみその共通カード250の前記有価価値の使用を許容する信号を出力するという背番号管理が行なわれている。

【0063】図7は、共通カード250を販売するための共通カード販売機300の構成を示す構成図である。この共通カード販売機300は、その上方部分に1000円、2000円、3000円、5000円、10000円の5種類の共通カードの実物が視認可能となるよう設けられている。そして、遊技者が、紙幣を紙幣挿入口301に挿入することにより、その挿入された紙幣が紙幣処理装置302により読み取られる。そして、その紙幣処理装置302が、適正な紙幣であると判断した場合には、その挿入された紙幣の範囲内で購入可能な額を表示するランプ304～305が点灯する。そして挿入された紙幣がストッカー303内に収納される。たとえば、遊技者が5000円の紙幣を挿入すれば、ランプ305が点灯することとなる。

【0064】この状態で、遊技者が選択ボタン307～309のうちランプ304～305が点灯している範囲内の選択ボタンを押す操作すれば、その選択された額の共通カードがカード発行口309から遊技者に排出される。なお図中304は紙幣挿入口301に挿入された紙幣の投入額を表示する投入額表示器である。また、前記カード発行口309から発行するための共通カードが共通カードストッカー307に収納されており、共通カード発行処理装置308がその収納している共通カードを取出して所定のカード情報を記録した後カード発行口309から発行する。カードを発行し終わった段階で、釣銭がある場合には、釣銭ストッカー310に収納されている釣銭を釣銭排出処理装置311が釣銭排出口312から排出する。この共通カード販売機300は、制御部313を有しており、この制御部313により共通カードの販売制御動作が行なわれる。

【0065】図8は、共通カード250を用いて景品交換を行なうことができる景品交換機350を示す構成図である。景品交換機350には、カードリーダライタ352が設けられており、共通カード挿入、排出口351から挿入された共通カード250がカードリーダライタ352により読み取られる。景品交換機350には、液晶表示装置やLCD等からなるモニタ表示用の表示装置が設けられており、その表示装置のモニタ画面353が視認可能に構成されている。そして、前記カードリーダライタ352により読み取られたカードデータのうち、合計持点と最終遊技持点とがモニタ画面353に表示される。

【0066】この状態で、遊技者が景品交換を希望する景品を選び出し、その景品に付されているバーコードがバーコードスキャナ358により読み取られる。このバーコードは、景品コードを特定するものであり、バーコー

ドスキャナ308により読み取られた景品の景品コードがモニタ画面303により表示される。さらに、その景品コードに相当する景品を交換するために必要となる交換点数が表示される。この状態で、遊技者がテンキー304を操作して景品交換したい景品の数量を入力すると、その数量がモニタ画面303により表示されるとともに、その数量だけの景品交換を行なうのに必要となる必要点数が表示される。たとえば、1500点に相当する景品を2個交換する場合には、 $1500 \div 2 = 300$ となり、必要点数は3000となる。また、共通カード挿入・排出口302に挿入された共通カード250に中断情報が記録されており遊技中断カードであった場合には、モニタ画面303に、「遊技中断カード取扱中」のメッセージ表示が行なわれる。これにより、遊技者が複数枚の共通カードを所有している場合に、誤って遊技中断カードを用いて景品交換してしまう不都合を極力防止できる。

【0067】遊技者は、このモニタ画面303を確認し、景品交換を実行したい場合には確認ボタン309を押圧操作する。すると、希望する景品が希望する数量だけ景品交換される。そして、遊技者がさらに他の景品と景品交換したい場合には、その景品をバーコードスキャナ308により読み取るとともに数量をテンキー304から入力するという前述した操作を繰り返して行なう。一方、遊技者が景品交換を終了したい場合には、終了ボタン302を押圧操作する。すると、景品交換に用いた必要点数が合計持点から減算されて挿入されている共通カード250の合計持点がカートリーダライタ302によりその減算された後の新たな合計持点に更新される。一方、必要点数が(合計持点-最終遊技持点)を越えていた場合には、その越えていた分が最終遊技持点から減算され、カートリーダライタ302により共通カード250の最終遊技持点がその減算された後の最終遊技持点に更新される。そして更新された後、共通カード挿入・排出口301から共通カードが排出される。そして、レシート発行装置309が取引明細を印字したレシートをレシート排出口301から排出する。なお、遊技者がモニタ画面303を確認した結果、気が変わって景品交換を取止めたい場合には、取消ボタン309を押圧操作する。すると、合計持点や最終遊技持点が何も減算されない共通カード250が共通カード挿入・排出口301から排出される。

【0068】[中361]はリセットスイッチであり、後述するように、共通カード挿入・排出口301に挿入された共通カードが不適正なカードであった場合に、その不適正なカードを遊技場側に回収すべく遊技場の係員によって押圧操作されるものであり、このリセットスイッチ361を遊技場の係員が押圧操作することにより挿入されていた不適正なカードが共通カード挿入・排出口301から排出され、その排出された共通カードが遊

技場の係員により持去られる。リセットスイッチ361がこのような趣旨で設けられたものであるために、このリセットスイッチ361は、遊技者が操作できず遊技場の係員が操作できる箇所、たとえば、景品交換機309の内部であって、遊技場の係員のみが開閉して操作可能な箇所に設ける。景品交換機309は、以上述したような景品交換動作を制御するための制御部362が設けられている。

【0069】図9は、本発明に係る遊技用管理装置およびその周辺機器を示す制御ブロック図である。遊技者が貨幣を投入して共通記録媒体発行手段300から共通カードを発行してもらった場合には、共通記録媒体売上情報信号が遊技用管理装置270の共通記録媒体売上情報記憶手段277に入力され、その共通記録媒体の売上情報(カード販売データ)が共通記録媒体売上情報記憶手段277に記憶される。そして、共通記録媒体売上情報記憶手段277は、送信されてきた前記共通記録媒体売上情報信号を、通信手段287に出力する。

【0070】遊技者が本日まだこの遊技場において使用していない共通記録媒体250を共通記録媒体処理手段100(107)に挿入した場合には、その共通記録媒体が適正なものであることを等を条件として、識別情報発行要求信号が共通記録媒体処理手段100(107)から識別情報発行手段272に出力される。識別情報発行手段272では、それを受けて、また未発行のカード番号等からなる記録媒体識別情報を共通記録媒体処理手段100(107)に返信する。記録媒体識別情報信号を受けた共通記録媒体処理手段100(107)では、挿入された共通記録媒体250に記録されている共通有価値情報と、返信されてきた記録媒体識別情報、および共通記録媒体処理手段100(107)で設定されている日付情報、遊技店識別情報を記録媒体情報信号として識別情報登録要求信号とともに識別情報登録手段273に出力する。識別情報登録手段273では、それを受けて、送信されてきた前記記録媒体情報信号を有価値分類記憶手段274に出力する。有価値分類記憶手段274では、その出力されてきた前記記録媒体情報を記録媒体識別情報毎に分類して記憶する。すなわち、有価値分類記憶手段274により、記録媒体識別情報毎に分類してその記録媒体識別情報に対応する共通有価値情報が記憶されて登録される。なお、有価値分類記憶手段274は、後述するように、遊技終了時の遊技結果価値である合計持点と最終遊技持点も記録媒体識別情報毎に分類して記憶する。

【0071】一方、既にこの遊技場において使用済の共通記録媒体250すなわち既に記録媒体識別情報が発行されている共通記録媒体を共通記録媒体処理手段100(107)に挿入して遊技を行なうとした場合には、その挿入された共通記録媒体250に記録されている記録媒体情報すなわち、共通有価値情報、日付情報、遊

21

技店識別情報、記録媒体識別情報、合計持点情報、最終遊技持点情報、遊技条件情報、遊技中断情報が識別情報照合手段274に出力される。識別情報照合手段274では、それを受け、入力された情報に含まれている記録媒体識別情報をもとに有価価値分類記憶手段275の記憶情報を検索し、前記記録媒体識別情報に相当する共通有価価値情報や持点情報等の記録媒体情報を検索する。そして検索された記録媒体情報を共通記録媒体処理手段100(107)から送信されてきた前記記録媒体情報を等を比較し、一致しているか否かを判別する。識別情報照合手段274が、一致していると判別した場合には照合結果情報として使用可能情報を共通記録媒体処理手段100(107)に返信する。一方、識別情報照合手段274が、一致していないと判別した場合あるいは有価価値分類記憶手段275の記憶情報を検索結果該当する記録媒体識別情報が記憶されていないと判別した場合には、照合結果情報として使用不可能情報を共通記録媒体処理手段100(107)に返信する。

【0072】次に、遊技者が、挿入されている共通記録媒体250の共通有価価値を使用して遊技を行なえば、共通有価価値を一部減算して持点に加算する旨の信号が持点制御手段91から共通記録媒体処理手段100(107)に送信され、共通記録媒体処理手段100(107)では、それを受け、共通有価価値使用情報を共通記録媒体処理手段100(107)を識別するため、処理手段識別情報および記録媒体識別情報を識別情報照合手段274に出力する。識別情報照合手段274では、それを受け、その使用された共通記録媒体250の記録媒体識別情報に相当する記録媒体情報を有価価値分類記憶手段275から検索し、該当する記録媒体情報を共通有価価値情報を使用額分だけ減額する。さらに、識別情報照合手段274は、共通有価価値使用情報を共通有価価値使用情報分類記憶手段276に出力する。共通有価価値使用情報分類記憶手段276は、前記処理手段識別情報毎に分類してその共通記録媒体処理手段により使用された共通有価価値の使用量を加算記憶しているものである。そして、識別情報照合手段274は、共通記録媒体処理手段100(107)から共通有価価値使用情報が送信されてくる毎に、共通有価価値使用情報分類記憶手段276の該当する共通有価価値使用情報記憶データを更新する。

【0073】持点制御手段91は、持点が遊技に使用されることに基づいて、その使用量に応じた利益情報(たとえば打込玉検出器76により打込玉が10個検出される毎に1パルスの信号)を利益情報分類記憶手段278に出力する。利益情報分類記憶手段278では、その出力されてきた利益情報を共通記録媒体処理手段を識別する処理手段識別情報毎に分類して記憶する。また、遊技領域に打込まれた打玉が入賞領域や入賞口に入賞すれば、その入賞に伴って付与される景品得点に相当する不

22

利益情報(たとえば景品得点の持点への加算が10点に達する毎に1パルスの信号)が持点制御手段91から不利益情報分類記憶手段279に出力される。不利益情報分類記憶手段279では、その出力されてきた不利益情報を、共通記録媒体処理手段100(107)を識別する処理手段識別情報毎に分類して記憶する。

【0074】遊技機の遊技状態を制御するための遊技制御手段67から遊技情報信号が遊技情報分類記憶手段280に出力される。この遊技情報信号は、具体的には、大当たりが発生する毎に出力される大当たり情報信号、打玉が始動入賞領域に入賞することあるいはその始動入賞に伴って前記可変表示装置29が可変表示される毎に出力される始動情報信号、前述した確率変動が発生する毎に出力される確率変動情報信号である。そして、遊技情報分類記憶手段280は、前記処理手段識別情報毎に分類してその送信されてきた遊技情報信号を記憶する。

【0075】景品交換するべく景品交換手段350に共通記録媒体250が挿入された場合には、その挿入された共通記録媒体の記録媒体情報を読み取られる。この記録媒体情報は、共通有価価値情報、日付情報、遊技店識別情報、記録媒体識別情報、合計持点情報、最終遊技持点情報、遊技条件情報、遊技中断情報から構成されている。

そして、その読み取られた記録媒体情報が識別情報照合手段274に出力され、識別情報照合手段274では、その入力した記録媒体情報を含まれている記録媒体識別情報に相当する記憶情報を有価価値分類記憶手段275から検索し、検索された記録媒体情報を入力されてきた記録媒体情報を比較して一致するか否か判別する。そして、識別情報照合手段274は、一致すると判別した場合には照合結果情報信号として使用可能情報を景品交換手段350に送り、景品交換手段350では、景品交換動作を行なうことが可能となる。一方、識別情報照合手段274が、照合結果一致していないと判別した場合あるいは有価価値分類記憶手段275の検索結果該当するデータがないと判別した場合には、照合結果情報信号として使用不可能情報を景品交換手段350に返信する。景品交換手段350では、その返信情報に基づいて景品交換を禁止する制御動作を行なわれる。

【0076】また、景品交換手段350のは、景品交換が終了した段階で、その景品交換に用いられて減額更新された後の合計持点情報をあるいは最終遊技持点情報を含む前記記録媒体情報を識別情報照合手段274に出力する。識別情報照合手段274では、それを受け、有価価値分類記憶手段275の記憶情報のうち、送信されてきた記録媒体識別情報に相当する記憶情報を書き換えて、新たな合計持点情報をあるいは最終遊技持点情報を更新する処理を行なう。また景品交換手段350は、景品交換の終了した段階で、景品識別情報信号と景品交換使用持点情報信号とを含む景品交換情報信号を景品交換情報分類記憶手段281に出力する。景品識別情報とは、

23

景品交換された景品を識別する情報であり、景品交換使用持点情報とは、景品交換に用いられた持点（合計持点あるいは最終遊技持点）の情報である。景品交換情報分類記憶手段281では、その景品交換情報信号を受けて、交換手段識別情報毎に、景品識別情報毎にすなわち景品の種類毎に分類して景品交換使用持点情報を記憶する。

【0077】識別情報照合手段274から識別情報登録抹消手段286に対し、識別情報登録抹消要求信号が 출력される。共通記録媒体250を使用して遊技を行なっている最中において、カード残額（共通有価価値）と合計持点および最終遊技持点がすべてなくなった場合にこの識別情報登録抹消要求信号が 출력される。また、景品交換時においては、合計持点がなくなった場合にこの識別情報登録抹消要求信号が 출력される。識別情報登録抹消手段286では、この識別情報登録抹消要求信号を受けて、識別情報登録抹消信号を有価価値分類記憶手段275に输出する。有価価値分類記憶手段275では、この信号を受けて、前記共通有価価値と合計持点および最終遊技持点がすべてなくなった共通記録媒体の記録媒体情報あるいは前記合計持点がなくなった共通記録媒体の記録媒体情報を登録抹消する。

【0078】一方、この遊技場において営業開始時に電源が投入されれば、電源投入信号が識別情報登録抹消手段286に入力される。識別情報登録抹消手段286では、その電源投入信号を受けて、識別情報登録抹消信号を有価価値分類記憶手段275に输出する。有価価値分類記憶手段275では、この信号を受けて、有価価値分類記憶手段275に記憶しているすべてのデータを抹消する処理を行なう。

【0079】遊技場の係員等が出力指令手段282を操作して有価価値分類記憶手段275の記憶情報を出力する操作を行なえば、有価価値分類記憶手段275の記憶データが出力手段283に入力されてその入力データが表示手段284により表示出力され、あるいは印字手段285により印字出力される。出力指令手段282により共通記録媒体売上情報記憶手段277の記憶情報である売上情報を出力する操作が行なわれれば、その共通記録媒体売上情報が出力手段283に入力され、その入力データが表示手段284により表示出力されあるいは印字手段285により印字出力される。出力指令手段282により、共通有価価値使用情報分類記憶手段276に記憶されている記憶情報を出力する操作が行なわれれば、共通有価価値使用情報分類記憶手段276に記憶されている共通有価価値使用情報が出力手段283に入力され、その入力情報が表示手段284により表示出力され、あるいは印字手段285により印字出力される。出力指令手段282により利益情報分類記憶手段278の記憶情報を出力する操作が行なわれれば、利益情報分類記憶手段278に記憶されている利益情報が出力手段2

24

83に入力され、その入力データが表示手段284により表示出力され、あるいは印字手段285により印字出力される。出力指令手段282により不利益情報分類記憶手段279の記憶情報を出力する操作が行なわれれば、不利益情報分類記憶手段279の記憶情報を出力手段283に入力され、その入力情報が表示手段284により表示出力され、あるいは印字手段285により印字出力される。出力指令手段282により遊技情報分類記憶手段280に記憶されている遊技情報を出力する操作が行なわれれば、遊技情報分類記憶手段280に記憶されている遊技情報を出力手段283に入力され、その入力情報が表示手段284により表示出力され、あるいは印字手段285により印字出力される。出力指令手段282により景品交換情報分類記憶手段281に記憶されている景品交換情報を出力手段283に入力され、その入力情報が表示手段284により表示出力され、あるいは印字手段285により印字出力される。

【0080】遊技場の外に設置され、共通記録媒体250を管理する管理センター288から所定のデータの出力を要求する情報出力要求があれば、遊技用管理装置270は、その要求信号に応じて、共通記録媒体売上情報記憶手段277に記憶されている共通記録媒体売上情報、有価価値分類記憶手段275に記憶されている有価価値分類記憶情報、共通有価価値使用情報分類記憶手段276に記憶されている共通有価価値使用情報、利益情報分類記憶手段278に記憶されている利益情報、不利益情報分類記憶手段279に記憶されている不利益情報、遊技情報分類記憶手段280に記憶されている遊技情報、景品交換情報分類記憶手段281に記憶されている景品交換情報を通信手段287を介して管理センター288に出力する。管理センター288は、共通記録媒体250を発行する発行会社により構成されたものであり、遊技用管理装置270から送信してきた前述した各種情報を記憶して登録する。この管理センター288は、複数の地区管理センターとその複数の管理センターを統括的に管理する総合管理センターとで構成してもよい。

【0081】図10ないし図17は、図9に示した機能プロック[5]の動作を説明するためのフローチャートである。

【0082】図10の(A)は共通記録媒体処理手段100(107)の制御動作を示し、共通記録媒体読取サブルーンプログラムを示すフローチャートである。図11の(A)～(C)は遊技用管理装置の制御動作を示すフローチャートであり、(A)は識別情報発行サブルーンプログラム、(B)は識別情報登録サブルーンプログラム、(C)は識別情報照合サブルーンプログラムを示すフローチャートである。まず、ステップS

(以下単にSという) A1により、共通記録媒体の投入があったか否かの判断がなされ、ない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了する。一方、遊技者が共通記録媒体250を共通記録媒体処理手段100(107)に投入すれば、SA1によりYESの判断がなされSA2に進み、投入された共通記録媒体250の記録情報が読取られる。次にSA3に進み、読取った記録媒体の記録情報が適正な情報であるか否かの判断がなされる。こり判断は、共通記録媒体250に記録されているセキュリティコードに基づいて行なわれる。そして、記録媒体の情報が適正でないと判断された場合にはSA4に進み、投入された記録媒体を返却する処理がなされてサブルーチンプログラムが終了する。なお、SA4による返却動作の代わりに、投入された共通記録媒体250を取込んで警報を発する動作を行なってもよい。

【0083】読取った共通記録媒体の記録情報が適正な場合にはSA5に進み、その読取った記録媒体情報に含まれている遊技店識別情報が他店のものであるか否かの判断がなされる。共通記録媒体250が他店の共通記録媒体処理手段100(107)に投入されて遊技が行なわれた後、獲得した持点を景品交換することなく当該遊技場に持込んで共通記録媒体処理手段100(107)に投入された場合には、その投入された共通記録媒体の遊技店識別情報は他店のものとなっているために、SA5によりYESの判断がなされSA6に進み、その投入された共通記録媒体250を返却するとともに他店情報がある旨を遊技者に報知してサブルーチンプログラムが終了する。一方、遊技店識別情報が他店のものでなかった場合にはSA7に進み、共通記録媒体が投入された共通記録媒体処理手段100(107)に対応する遊技機すなわち共通記録媒体を使用して遊技を行なわんとしている遊技機が遊技中断状態であるか否かの判断がなされる。そして、遊技中断中である場合にはSA8に進み、投入された共通記録媒体250に記録されている遊技中断情報が当該遊技を行なわんとしている遊技機の情報と一致するか否かの判断がなされ、一致しない場合には投入された共通記録媒体250を返却するとともに中断状態である旨を報知する。一方、SA8により遊技中断情報が一致すると判断された場合にはSA11に進み、遊技中断状態を解除して遊技が再開できる状態にする。次にSA14aに進み、SA2により読取った共通記録媒体の記録情報を遊技用管理装置に outputする処理がなされた後SA18aに進む。

【0084】一方、遊技を行なわんとしている遊技機が中断状態でない場合にはSA7によりNOの判断がなされてSA11に進み、投入された共通記録媒体に遊技中断情報が記録されているか否かの判断がなされ、記録されている場合にはSA12に進み、投入された共通記録媒体を返却し他の台が中断されている旨の報知を行なう。このように、遊技を行なわんとしている遊技機が中

断状態の場合にはその遊技機を中断させたときに使用されていた共通記録媒体を再投入しなければその遊技機による遊技を行なうことができず、かつ、遊技を行なわんとしている遊技機が中断状態でない場合には遊技中断情報が記録されていない共通記録媒体を投入しなければ遊技が行なえないわけである。SA11によりNOの判断がなされた場合にはSA13に進み、投入された共通記録媒体に記録媒体識別情報が記録されているか否かの判断がなされる。本日まだこの遊技場で使用されていない共通記録媒体の場合には、記録媒体識別情報が記録されていないために、SA14aに進み、識別情報発行要求信号を遊技用管理装置270の識別情報発行手段272に出力する。遊技用管理装置270では、その要求信号を受けて、記録媒体識別情報を共通記録媒体処理手段100(107)に返信する。その記録媒体識別情報の入力があればSA16によりYESの判断がなされSA17に進み、SA2により読取った記録媒体の情報を識別情報登録要求信号とともに遊技用管理装置270の識別情報登録手段273に出力する処理がなされる。遊技用管理装置270では、このSA17の出力を受けて、前述したように有価値分類記憶手段274に記録媒体識別情報毎に分類して記録媒体の情報を登録する。次にSA18aに進み、遊技条件情報と条件設定と比較する処理が行なわれる。遊技条件情報とは、共通記録媒体に記録されている最終遊技持点すなわち他の遊技機で遊技をした結果としての有価値値をある遊技機に使用できるかどうかの条件を規定した情報である。この共通記録媒体に記録されている遊技条件情報と遊技を行なわんとしている当該遊技機の遊技条件設定スイッチユニットにより設定された条件とを比較し、SA18aにより、遊技開始条件を満足しているか否かの判断がなされる。満足していないければSA18aに進み、カード残高(共通有価値)の使用による遊技が許容される。一方、遊技開始条件を満足している場合にはSA18cに進み、共通記録媒体に記録されている最終遊技持点があるか否かの判断がなされ、ない場合にはSA18eに進むが、ある場合にはSA18dに進み、その最終遊技持点の使用による遊技が許容される。一方、投入された共通記録媒体に間に記録媒体識別情報を記録されている場合にはSA13によりYESの判断がなされSA14bに進み、SA2により読取った記録媒体の情報を遊技用管理装置270に出力する処理がなされた後SA18aに進む。このSA14bの出力を受けて、遊技用管理装置では、送られてきた記録媒体の情報を識別情報照合手段274により照合してその共通記録媒体の記録情報が正しいものであるか否か判別する処理が開始される。共通記録媒体処理手段100(107)では、その識別情報照合手段274による照合判別の判別結果を待つことなくSA18a以後の遊技を許容するための制御が開始される。

27

【0085】遊技用管理装置270では、S1により、識別情報発行要求信号があるか否かの判断がなされる。前記SA15により識別情報発行要求信号が output されれば、S1によりYESの判断がなされてS2に進み、未発行の識別情報を検索し、S3に進み、検索した未発行の記録媒体識別情報の信号を共通記録媒体処理手段100(107)に出力する処理がなされる。

【0086】SA17により識別情報登録要求信号が共通記録媒体処理手段100(107)から出力されければ遊技用管理装置270では、S4によりYESの判断がなされS5に進み、共通記録媒体の情報を有価値分類記憶手段275に記憶する処理がなされる。

【0087】SA14bにより記録媒体の情報が共通記録媒体処理手段100(107)から出力されれば遊技用管理装置270では、S6によりYESの判断がなされてS7に進み、送信されてきた共通記録媒体の情報に含まれている記録媒体識別情報に基づいて有価値分類記憶手段275を検索する。そしてS8により、有価値分類記憶手段275に送信されてきた記録媒体識別情報が記憶されているか否か判別し、記憶されていない場合にはS11により使用不可能情報が返信される。一方、該当する記録媒体識別情報があった場合にはS9に進み、その該当する記録媒体識別情報に対応する記録媒体情報が送信されてきた記録媒体情報と一致するか否かの判断がS10によりなされる。一致しなければS11に進むが、一致する場合にはS10に進み、使用可能情報を返信する処理がなされる。

【0088】図12(A)は共通記録媒体処理手段100(107)の共通有価値引落サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、(B)は遊技用管理装置270の共通有価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。SA19により、遊技用管理装置270の識別情報照合手段274による照合結果の情報が入力済であるか否かの判断がなされる。入力済である場合にはSA20に進み、入力された照合結果情報が使用可能情報であるか否かの判断がなされる。使用不可能情報であった場合にはSA22に進み、警報を発生させて、SA23によりリセットがあるか否かの判断がなされ、リセット操作待機状態となる。遊技場の係員が警報の発生を感じてその警報が発生した共通記録媒体処理手段100(107)アリセントスイッチ172(図2参照)を押す操作すれば、SA26によりYESの判断がなされてSA27に進み、警報を解除し、投入されていた共通記録媒体を排出する処理がなされてサブルーチンプログラムが終了する。一方、遊技用管理装置270から照合結果情報が使用可能情報であった場合、あるいは、遊技用管理装置270から未だに照合結果情報の入力がない場合にはSA21に進み、共通有価値の引落操作があるか否かの判断がなされ、ある場合にはSA22に進み、投入された共通

28

記録媒体のカード残高(共通有価値)があるか否かの判断がなされ、ある場合にはSA23に進み、そのカード残高から価値を一部引落し、その引落分を時点に加算する処理がなされる。次にSA24に進み、共通有価値使用情報を処理手段識別情報、記録媒体識別情報とともに遊技用管理装置270の識別情報照合手段274に出力する処理がなされる。

【0089】図12(B)のS12により、共通有価値使用情報を入力があったか否かの判断がなされる。前記SA24に基づいて共通有価値使用情報を遊技用管理装置270に入力されれば、S13に進み、送信されてきた記録媒体識別情報により有価値分類記憶手段275に記憶されている記憶データを検索する処理が行なわれる。そして、有価値分類記憶手段275の記憶情報のうち送信されてきた記録媒体識別情報に相当する記録媒体情報を送信されてきた共通有価値使用情報に基づいて更新する処理がS14によりなされる。次にS15に進み、更新結果カード残高がマイナスになるか否かの判断がなされ、マイナスになる場合にはS16により使用不可能情報を共通記録媒体処理手段100(107)に出力する処理がなされた後S17に進むが、マイナスにならない場合には直接S17に進む。

【0090】S17では、共通記録媒体処理手段100(107)から送信されてきた処理手段識別情報に基づいて共通有価値使用情報分類記憶手段276の記憶情報を検索する処理がなされる。そして、共通有価値使用情報分類記憶手段276の記憶情報のうち送信されてきた処理手段識別情報に対応するデータ(カード残高の使用額データ)を更新する処理がS18によりなされる。

【0091】図13の(A)は、持点制御手段91の大当たり終了時制御サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。SA28により、大当たり信号の立下がりが検出されたか否かの判断がなされる。遊技機が大当たり状態になれば前述したように遊技制御手段7から大当たり情報信号が持点制御手段91に入力されるのであり(図3、図4参照)、その大当たり制御が終了した段階でその大当たり情報の入力信号が立下がる。そして、大当たり信号が立上がればSA28によりYESの判断がなされSA29に進み、遊技を行なっていた遊技機における遊技条件設定スイッチユニットの大当たり終了時遊技続行設定スイッチ10の設定操作状態が①に相当する箇所すなわち大当たりが終了しても遊技が続行可能な状態となっている場合には(図2参照)、SA29によりYESの判断がなされてそのままサブルーチンプログラムが終了する。その結果、後述するSA31による打球発射不能動化処理が行なわれないために、遊技が引き続行可能となる。

【0092】一方、大当たり終了時遊技続行設定スイッチ10が②の箇所すなわち大当たり終了により打球発射

29

不能状態となるように設定されていた場合には、SA29によりNOの判断がなされてSA30に進み、遊技続行許容状態であるか否かの判断がなされる。この時点ではたとえば前述したラッキーナンバーに該当する表示結果が導出表示されて大当たりが発生し、その大当たりが終了した場合には、SA30により遊技続行許容状態であると判断され、そのままサブルーチンプログラムが終了する。ゆえに、この状態においても大当たり終了後遊技が続行できる。そして、条件設定が③となっておりかつ遊技続行許容状態でないと判断された場合にはSA31に進み、打球発射ユニット③が不能動化されて打球発射不能状態に制御され、遊技が続行できない状態となる。

【0093】図1-3の(B)は、持点制御手段①の解除操作検出サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。SA32により、解除操作があつたか否かの判断がなされる。リセットキースイッチ11(図1参照)が操作されてリセット操作検出器11aからの検出信号が導出されれば、SA33によりYESの判断がなされてSA33に進み、打球発射不能状態になっているか否かの判断がなされる。そして打球発射不能状態になっている場合にはSA34に進み、遊技をしていた遊技機に記憶されている最終遊技持点をクリアして「0」にする処理が行なわれる。なお、この遊技機による遊技の結果としての遊技結果価値は合計持点の形でこの遊技機に加算記憶されているために、SA34により最終遊技持点情報をクリアしたとしても遊技者が不当に不利益を被ることはない。次にSA34に進み、最終遊技持点情報を記録媒体識別情報とともに遊技用管理装置270の識別情報照合手段274に出力する処理がなされる。SA34により最終遊技持点情報がクリアされた関係上投入されている共通記録媒体250の最終遊技持点情報が変動していくために、このSA34により最終遊技持点情報を記録媒体識別情報とを出し、遊技用管理装置270の共通有価値分類記憶手段275に記憶されている該当する記録媒体識別情報の最終遊技持点情報を更新するのである。次にSA36に進み、打球発射不能動化を解除する処理がなされる。その結果、打玉を遊技領域に打玉立て遊技が可能な状態となるが、SA34により既に最終遊技持点情報がクリアされているために、最終遊技持点情報を使用して打玉を弾発射して遊技を行なうことができず、投入されている共通記録媒体250のカード残高(共通有価値)を使用して遊技を行なわざるを得ない状態となる。

【0094】図1-2(C)は、遊技用管理装置270の最終遊技持点情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。S19により、最終遊技持点情報の入力があつたか否かの判断がなされる。SA34により最終遊技持点情報が遊技用管理装置270に送信されければS19によりYESの判断がなされてS20に

30

進み、送信されてきた記録媒体識別情報に該当する記録情報を有価値分類記憶手段274から検索する処理がなされる。そして、送信されてきた記録媒体識別情報に相当する有価値分類記憶手段の記憶内容を、前記SA34によりクリアされた後の最終遊技持点情報に更新する処理がS21によりなされる。

【0095】図1-4の(A)は、共通記録媒体処理手段100(107)の共通記録媒体書込サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。SA40により、遊技終了操作があつたか否かの判断がなされ、ない場合にはSA41に進み、遊技中断操作があつたか否かの判断がなされ、ない場合にはSA42に進み、カード残高、最終遊技持点とともに「0」になつたか否かの判断がなされ、なつていない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了する。

【0096】遊技者が終了スイッチ18(図1参照)を押圧操作すれば、SA40によりYESの判断がなされてSA43に進み、持点情報が確定したか否かの判断がなされ、確定するまで待機する。このSA43は、遊技者が遊技終了スイッチ18を押圧操作したとしても、まだ遊技領域に残留している残留玉が存在する場合があり、その残留玉が入賞する可能性もあるために、その残留玉が遊技領域からすべてなくなり持点が確定するまで待機する超旨で設計されたステップである。そして、持点情報が確定した段階でSA46に進み、照合結果情報が入力済であるか否かの判断がなされる。そして照合結果情報が入力されてくまで待機する。

【0097】遊技用管理装置270の識別情報照合手段274から照合結果が共通記録媒体処理手段100(107)に返信されれば、SA46によりYESの判断がなされてSA47に進み、返信されてきた照合結果情報が使用可能情報であるか否かの判断がなされる。使用可能情報であった場合にはSA48に進み、投入されている共通記録媒体250の記録媒体情報を更新書き込みて排出する処理がなされる。次にSA49に進み、書込んだ情報を遊技用管理装置270の識別情報照合手段274に出力する処理がなされる。

【0098】遊技用管理装置270から返信されてきた照合結果情報が使用不可能情報であった場合にはSA50に進み、警報が発生され、SA51に進み、リセット操作があつたか否かの判断がなされ、リセット操作待ちの状態となる。警報の発生を聞きつけて駆けつけてきた遊技場の係員がリセットスイッチ172を押圧操作すれば、SA51によりYESの判断がなされてSA52に進み、警報が解除されるとともに投入されている共通記録媒体250が排出される。そして遊技場の係員がその排出された共通記録媒体250を持ち去って遊技場側に回収する。

【0099】遊技者が中断スイッチ260(図1参照)を操作すれば、SA41によりYESの判断がなされて

3.1

SA4-4に進み、遊技機が遊技中断状態に制御された後SA4-4に進む。このSA4-4の処理の結果、打球発射ユニット23が不能動化されて打球発射不能状態となり、遊技が続行できない状態になる。

【0100】共通記録媒体250を投入して遊技者が遊技を行なった結果、その共通記録媒体250に記録されているカード残高と最終遊技持点とがともに「0」になった場合にはSA4-3に進み、持点情報が確定したか否かの判断がなされる。そして遊技領域に残存している残留玉が遊技領域からすべてなくなるまでSA4-2の判断が続行される。そして残留玉が入賞領域あるいは入賞球装置に入賞すれば、最終遊技持点が加算更新されるためにSA4-2によりNOの判断がなされる。残留玉が全く入賞しなかった場合にはSA4-3によりYESの判断がなされてSA4-6に進む。

【0101】図1-4の(B)は、遊技用管理装置270の有価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。S2-2により、記録媒体情報の入力があつたか否かの判断がなされる。SA4-4により新たに書込んだ記録媒体情報が遊技用管理装置270の識別情報照合手段274に送信されなければS2-3に進み、その送信してきた記録媒体情報に含まれる記録媒体識別情報に基づいて有価値分類記憶手段の記憶内容を検索する処理がなされる。そして、有価値分類記憶手段274の記憶情報のうち送信してきた記録媒体識別情報に相当する記憶内容を、送信してきた新たな記録媒体情報に更新する処理がS2-4によりなされる。次にS2-2に進み、カード残高、合計持点とともに「0」になったか否かの判断がなされ、なっていない場合にはそのままサブルーチンプログラムが終了するが、なっている場合にはS2-6に進み、識別情報の登録抹消処理がなされる。このS2-6の処理の結果、識別情報登録抹消手段281から識別情報登録抹消信号が前述したように有価値分類記憶手段274に出力され、カード残高、合計持点がともに「0」になった共通記録媒体250に相当する記憶情報が抹消される。

【0102】図1-5は、SA4-8に示した記録媒体情報更新書込みサブルーチンプログラムを示すフローチャートである。SA4-8により、投入されている共通記録媒体250にセキュリティコードを書込み、SA4-8bにより、カード残高を更新書込みし、SA4-8cにより日付を書込み、SA4-8dにより遊技店コードを書込み、SA4-8eによりカードNO.を書込み、SA4-8fにより合計持点を更新書込みし、SA4-8gにより、最終遊技持点を当該遊技機での遊技結果持点に更新書込む処理がなされる。

【0103】次にSA4-8hに進み、投入されている共通記録媒体250の遊技条件情報を当該遊技機で設定されている遊技条件に更新書込む処理がなされる。次にSA4-8iに進み、遊技中断中であるか否かの判断がな

3.2

される。そして中断中でない場合にはSA4-8kに進み、投入されている共通記録媒体250の中断情報をクリアして書込処理がなされ、SA4-8mにより投入されている共通記録媒体を排出する処理がなされる。一方、中断中である場合にはSA4-8jに進み、投入されている共通記録媒体250の中断情報を当該遊技機を中断した旨を特定できる情報に更新書込した後SA4-8mに進む。

【0104】図1-6は、景品交換手段350の制御動作を示すフローチャートである。SB1により、共通記録媒体の投入があつたか否かの判断がなされる。共通記録媒体250が共通カード挿入・排出口351に投入されれば、SB2に進み、投入された共通記録媒体250の記録情報を読み取られる。そしてSB3に進み、読み取った共通記録媒体の情報が適正であるか否かの判断がなされる。この判断は、共通記録媒体250に記録されているセキュリティコードに基づいて行なわれる。そして適正であると判断された場合にはSB4に進み、読み取った記録媒体の情報を遊技用管理装置270の識別情報照合手段274に出力する処理がなされる。そして、SB5に進み、遊技用管理装置270から照合結果情報の入力があつたか否かの判断がなされ、入力があるまで待機する。遊技用管理装置270では、共通記録媒体処理手段190(107)あるいは景品交換手段350から送信してきた記録媒体情報に基づいて、その記録媒体情報に含まれている記録媒体識別情報により有価値分類記憶手段275を検索して有価値分類記憶手段275に記憶されている記録媒体情報と送信してきた記録媒体情報とが一致するか否か照合するのであり、その照合結果が識別情報照合手段274から返信される。そして照合結果が返信されればSB6に進み、交換可能情報が返信されたか否かの判断がなされ、交換可能情報である場合にはSB10に進むが交換不可能情報であった場合にはSB7に進む。遊技用管理装置270から照合結果情報として交換不可能情報が入力された場合にはSB7に進み、警報が発せられ、SB8によりリセット操作があつたか否かの判断がなされ、リセット操作を行ななら、遊技場の係員が警報を聞いて駆けつける、リセットスイッチ361(図5参照)を操作すれば、SB8によりYESの判断がなされてSB9に進み、警報が解除されるとともに投入されている共通記録媒体250が排出され、その排出された共通記録媒体を遊技場の係員が持ち去って遊技場側に回収する。

【0105】次に、交換可能情報が入力された場合には、SB10により、投入された共通記録媒体250に記録されている合計持点と最終遊技持点とがモニタ画面353に表示される。次にSB11に進み、投入された共通記録媒体250に遊技中断情報が記録されているか否かの判断がなされ、記録されていない場合には直接SB13に進むが、記録されている場合にはSB12に進

## 3.3

み、遊技中断中の記録媒体である旨をモニタ画面353にメッセージ表示する。次にSB13に進み、景品交換操作があつたか否かの判断がなされ、ない場合にはSB22に進み、取引終了操作があつたか否かの判断がなされ、ない場合にはSB10に戻る。

【0106】このSB10ないしSB20の巡回途中で、バーコードスキャナ358により景品のバーコードが読み出されてからテンキー354により交換数量が入力されて景品交換操作が行なわれた場合にはSB14に進み、バーコードスキャナ358により読み取った景品識別情報に応じて景品交換に要する点数を算出する処理がなされる。次にSB15に進み、その算出した点数が合計持点を上回っているか否かの判断がなされ、上回っている場合には持点を用いた景品交換を行なうにはその持点が不足しているために、SB16に進み、持点不足である旨をモニタ画面353あるいは音声により報知した後SB10に戻る。一方、算出点数が合計持点以下である場合にはSB17に進み、合計持点から最終遊技持点を減算した値が算出点数を下回るか否かの判断がなされる。そしてSB17により(1)の判断がなされた場合にはSB19に進み、合計持点から算出点数を減算する処理がなされる。一方、合計持点から最終遊技持点を減算した値が算出点数を下回る場合にはSB18に進み、合計持点から算出点数を減算し、かつ、最終遊技持点

(算出点数 - (合計持点 - 最終遊技持点)) を算出する処理がなされる。すなわち、合計持点が最終遊技持点を上回っている場合にその合計持点の上回っている部分のみで算出点数に相当する景品交換を行なうことができる。SB19により合計持点の上回っている部分のみから算出点数を減算して景品交換を行なうのである。一方、合計持点のうち最終遊技持点よりも上回っている部分が算出点数よりも小さくその上回っている部分のみでは景品交換できない場合には、SB18の処理により、最終遊技持点から持点を減算して景品交換を行なうのである。

【0107】次にSB20に進み、取引終了操作があつたか否かの判断がなされ、終了ボタン351が操作されればSB21に進み、合計持点が「0」であるか否かの判断がなされ、合計持点が「0」でない場合にはSB22に進み、投入されている共通記録媒体250の記録媒体情報を書込更新して排出する処理がなされる。そしてSB23に進み、書込んだ情報を遊技用管理装置270の識別情報照合手段274に出力する処理が行なわれる。次にSB28に進み、景品交換情報を遊技用管理装置270の景品交換情報分類記憶手段281に出力する処理がなされ、SB29により、取引明細書がレシート排出口360から排出されて発行される。

【0108】一方、合計持点が「0」である場合にはSB21に進み、投入されている共通記録媒体250に遊技中断情報が記録されているか否かの判断がなされ、記

## 3.4

録されていない場合には直接SB26に進むが、記録されている場合にはSB22により、遊技中断情報を中断解除要求信号とともに遊技用管理装置270の識別情報照合手段274に出力する処理がなされた後SB26に進む。すなわち、遊技中断中の共通記録媒体250が景品交換手段350に投入されて景品交換が行なわれた結果その投入された共通記録媒体250の合計持点が「0」となれば、最終遊技持点も「0」となっているために、たとえその共通記録媒体250を中断中の遊技機に投入して再遊技を行なわんとしてもその投入した共通記録媒体250の最終遊技持点が「0」となっているために、その最終遊技持点を使用しての遊技が続行できなないのである。ゆえに、このように中断中の共通記録媒体250の合計持点が「0」となれば、遊技者が中断中の遊技機による再遊技を放棄したものと見做すことができ、SB22により中断解除要求信号を遊技用管理装置270に出力するのである。次にSB26では、投入されている共通記録媒体250のセキュリティ情報、カード残高情報以外の情報をクリアして書込排出する処理がなされた後SB27に進む。図17の(A)は遊技用管理装置270の識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。S27により、記録媒体情報の入力があつたか否かの判断がなされ、SB4に従って景品交換手段350から記録媒体情報の入力があればS28に進む。S28ないしS32の処理は、前述したS7ないしS11の処理と同様であるため、ここでは説明の繰返しを省略する。

【0109】図17の(B)は、遊技用管理装置270の有価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。S33により記録媒体情報の入力があつたか否かの判断がなされ、SB23に従って景品交換手段350から記録媒体情報が入力されければS34に進む。そしてS34では、送信されてきた記録媒体情報の含まれている記録媒体識別情報に基づいて有価値情報分類記憶手段270の記憶情報を検索する処理がなされる。そして、入力された記録媒体情報のうちの記録媒体識別情報に該当する有価値情報分類記憶手段270の記憶情報を、入りされた記録媒体情報で更新する処理がS34によりなされる。

【0110】図17の(C)は遊技用管理装置270の景品交換情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。S36により景品交換情報の入力があつたか否かの判断がなされる。SB28に従って景品交換手段350から景品交換情報が送信されればS37に進み、その送信されてきた景品交換情報に含まれている景品識別情報に基づいて景品交換情報分類記憶手段281の記憶情報を検索する処理がなされる。そして、景品交換情報分類記憶手段281の記憶情報のうち送信されてきた景品識別情報に該当する記憶内容を、送信されてきた景品交換情報に更新する処理がS38によりな

35

される。具体的には、景品識別情報毎に分類記憶されている景品交換使用持点に加算更新するとともに、景品識別情報毎に分類記憶されている景品交換個数に加算更新する。

【01111】図17の(1)は遊技用管理装置270の遊技中断解除サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。S39により、中断解除要求信号の入力があったか否かの判断が行なわれる。S25に従って景品交換手段350から中断解除要求信号が送信されてくれば、S40に進み、送信された遊技中断情報(処理手段識別情報を含む)から処理手段すなわち中断操作が行なわれた遊技機に該当する共通記録媒体処理手段100(107)を割り出す処理がなされる。次にS41に進み、その割り出された共通記録媒体処理手段100(107)に中断解除情報を出力する処理がなされる。共通記録媒体処理手段(100(107))では、この中断解除情報を受けて、中断中の遊技機の中止解除を行なう。

【01112】次に、以上説明した実施例における特徴あるいは変形例等を以下に列挙する。

(1) 図1、図2において、共通カードユニット100により、遊技者の支払った購入代金の対価としての共通有価値を特定可能な情報が記録され複数の遊技場において共通に使用可能な共通記録媒体の記録情報を読み取り、該記録情報に基づいて特定される共通有価値を使用して遊技を可能にする共通記録媒体処理手段が構成されている。バチンコ遊技機1により、前記共通有価値を使用して遊技が可能な遊技機が構成されている。種別設定スイッチ7、台番号設定スイッチ8により、複数の遊技機毎に定められる遊技機用識別情報を設定する遊技機識別情報設定手段が構成されている。持点使用条件設定スイッチ9により、或る遊技機による遊技の結果としての遊技結果価値を使用して遊技を開始する際に、その遊技を開始せんとしている遊技機による遊技の開始を許容する条件を設定する遊技開始条件設定手段が構成されている。前記大当たり終了時遊技続行設定スイッチ10により、前記遊技機による遊技を続行させない遊技終了条件を設定する遊技終了条件設定手段が構成されている。遊技続行許容表示手段により遊技の続行が許容されている旨を表示する遊技続行許容表示手段が構成されている。この遊技続行許容表示手段の働きにより、遊技の続行が許容されているか否かを係員が容易に確認できる効果が奏される。

【01113】打球発射ユニット23により、前記遊技領域に打球を弾発射可能な打球発射手段が構成されている。前記入賞玉検出器74により、前記遊技領域に形成された入賞領域に入賞した入賞玉を検出する入賞玉検出手段が構成されている。

【01114】(2) 図3～図5において、引落スイッチ23、検出回路134、共通カードユニット制御用マ

36

イクロコンピュータ12らにより、前記共通記録媒体処理手段により読み取られた前記記録情報により特定される前記共通有価値の一部を引落す条件が成立したことを検出する共通有価値引落条件検出手段が構成されている。前記共通カード制御用マイクロコンピュータ12により、前記共通有価値引落条件検出手手段の検出出力に基づいて、一部引落された後の前記共通有価値を演算する共通有価値演算手段が構成されている。また、持点演算制御用マイクロコンピュータ92により、前記遊技機の遊技状態に応じて変動する遊技結果価値を演算する手段であって、前記共通有価値引落条件検出手手段の検出出力に基づいて一部引落された共通有価値に相当する価値を加算し、前記打球発射手段による打球の発射を検出する発球玉検出手手段の検出出力に基づいて所定の大きさの価値を、減算する遊技結果価値演算手段が構成されている。

【01115】前記遊技制御用マイクロコンピュータ11により、遊技機の遊技状態を制御する遊技制御手段67が構成されている。遊技制御手段に含まれているROM116により、遊技機の遊技状態を制御するための制御用プログラムを記憶している記憶手段が構成されている。

【01116】(3) 図6において、共通カード250により、遊技者の支払った購入代金の対価としての共通有価値を特定可能な情報が記録され複数の遊技場で共通に使用可能な共通記録媒体が構成されている。合計持点を記憶している記憶領域256により、前記共通有価値を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値であって、景品交換可能な価値を特定可能な情報を記録するための景品交換価値記録領域が構成されている。最終遊技持点を記録している記録領域257により、前記共通有価値を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値であって遊技に使用可能な価値を特定可能な情報を記録するための遊技使用価値記録領域が構成されている。この遊技使用価値記録領域には、遊技者が最後に遊技を行なった遊技機における遊技結果価値を特定可能な情報を記録している。遊技条件情報を記録している記録領域258により、前記遊技使用価値を遊技に使用する際に遊技使用条件に関する情報を記録するための遊技使用条件記録領域が構成されている。

【01117】なお、共通カード発行会社のホストコンピュータ(たとえば管理センタ288のホストコンピュータ)にカード番号等の共通記録媒体識別情報をともに前記共通有価値を記憶させ、共通記録媒体使用時において、その共通記録媒体に記録されている前記共通記録媒体識別情報に基づいて前記ホストコンピュータが共通有価値を割り出し、その割り出された共通有価値を使用して遊技を可能にするといつてもよい。また、共通カード250に直接合計持点や最終遊技持点等の遊技結果価値を記録させなくてもよ

37

い記録させない場合には、カードNの等の記録媒体識別情報に基づいて、有価価値分類記録手段274に記憶されている記録媒体情報を割り出し、その割り出された記録媒体情報に含まれている遊技結果価値を用いて景品交換や遊技を行なうことができるようにする。さらに、共通カード250は、磁気カードに限らず、たとえばICカードで構成してもよく、さらには光ディスク等の記憶容量の大きなカードを用いる場合には、遊技場において複数回共通カード250を使用して遊技を行なわれれば、その遊技が行なわれる毎にその遊技結果価値である持点を前記遊技条件情報とともに、アドレスとして記憶させるようにしてもよい。

【0118】(1) 図7、図8において、前記景品交換機350により、前記共通有価価値を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値を使用して景品交換可能な景品交換手段が構成されている。

【0119】共通カード販売機300により、前記共通記録媒体を発行する共通記録媒体発行手段が構成されている。この共通記録媒体発行手段は、貨幣を投入する貨幣投入部(紙幣挿入口301)と、該貨幣投入部に投入された貨幣の額を判別する投入貨幣額判別手段(紙幣処理装置302)と、前記投入貨幣額判別手段により判別された投入額を表示する投入額表示手段(投入額表示器304)と、投入された貨幣の額の範囲内で複数の大きさの共通有価価値からなる複数種類の前記共通記録媒体の内の何れかを選択する共通記録媒体選択手段(選択ボタン306a～306e)と、該共通記録媒体選択手段により選択された共通記録媒体を排出する共通記録媒体排出手段(カード発行口309)とを含む。前記景品交換手段350は、前記共通記録媒体の記録情報を読取る記録情報読取手段(カードリーダライタ352)と、該記録情報読取手段により読取られた記録情報により特定される遊技結果価値(合計持点、最終遊技持点)を表示する表示手段(モニタ画面353)と、景品交換したい景品の種類を入力するための景品種類入力手段(バーコードスキャナ358)と、景品交換したい景品の数量を入力するための景品数量入力手段(テンキー354)とを含む。

【0120】(5) 図9において、遊技用管理装置270により、後述する記録媒体識別情報登録手段に登録されている記録媒体識別情報をもとに、当該記録媒体識別情報によって特定される共通記録媒体の有価価値を、当該共通記録媒体の識別情報を発行した遊技場を含む所定範囲内において管理する有価価値管理手段が構成されている。この有価価値管理手段は、前述した実施例においては、前記共通記録媒体識別情報を発行した遊技場の範囲内において管理するものであるが、本発明はこれに限らず、たとえば前記共通記録媒体識別情報を発行した遊技場の系列店からなる複数の遊技場の範囲内において

38

管理するように構成してもよい。また、本実施例では識別情報照合手段274が共通記録媒体の有価価値の照合管理を行なうものを示したが、それに代えて、記録媒体識別情報に相当する記録媒体情報を有価価値分類記憶手段274の記憶情報の中から選び出してそのデータを共通記録媒体処理手段100(107)に入力し、その共通記録媒体処理手段100(107)により照合管理を行なってもよい。前記識別情報登録抹消手段286は、後述する記録媒体識別情報登録手段で登録された記録媒体識別情報を定期的に抹消する機能を有する。この識別情報登録抹消手段は、前記遊技用管理装置270の電源が投入されたことにに基づいて後述する記録媒体識別情報登録手段に登録された記録媒体識別情報を抹消する電源投入時記録媒体識別情報抹消手段を含む。さらに、この識別情報登録抹消手段は、前記共通記録媒体を用いて遊技を行なっている最中に、前記共通有価価値と前記遊技結果価値とがともになくなつた場合に、後述する記録媒体識別情報登録手段に登録された記録媒体識別情報を抹消する遊技時識別情報登録抹消手段を含む。さらに、この識別情報登録抹消手段は、前記共通記録媒体を用いて景品交換を行なっているときに、その景品交換に用いられている前記共通記録媒体の記録情報により特定される遊技結果価値がなくなった場合に、後述する記録媒体識別情報登録手段に登録された記録媒体識別情報を抹消する景品交換時記録媒体識別情報登録抹消手段を含む。

【0121】前記識別情報発行手段272は、遊技場において複数の前記共通記録媒体の中から或る共通記録媒体を特定するための識別情報を発行する機能を有する。識別情報登録手段273は、前記識別情報を登録する機能を有する。有価価値分類記憶手段274は、前記識別情報登録手段により登録された識別情報に対応する前記共通記録媒体の共通有価価値の残価値と、当該共通記録媒体の共通有価価値を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値とを記憶する機能を有する。識別情報照合手段274により、前記識別情報が入力され、該入力された識別情報と前記登録された識別情報とを照合して合致する識別情報がある場合に該識別情報に対応する前記共通有価価値の残価値と前記遊技結果価値と、りんごこじー一方を割り出して管理する識別情報照合管理手段が構成されている。なお、この識別情報照合管理手段は、ケースバイケースで必要に応じて、共通有価価値の残価値と遊技結果価値とのうちの一方だけを割り出して管理してもよく、また両方を割り出して管理してもよい。

【0122】前記共通有価価値使用情報分類記憶手段276は、共通記録媒体処理手段毎に分類して共通記録媒体処理手段で使用された共通有価価値の使用量を記憶する機能を有する。利益情報分類記憶手段278は、前記共通記録媒体処理手段毎に分類して遊技場にとって利益となる利益情報を記憶する機能を有する。不利益情報分

類記憶手段279は、前記共通記録媒体処理手段毎に分類して遊技場にとって不利益となる不利益情報を記憶する機能を有する。遊技情報分類記憶手段280は、遊技機毎に分類して遊技機の遊技状態に関する情報を記憶する機能を有する。景品交換情報分類記憶手段281は、前記景品交換手段350毎に分類して景品交換された景品の種類および個数と景品交換に用いられた前記遊技結果価値の使用額とを記憶する機能を有する。

【0123】出力指令手段282、出力手段283、表示手段284、印字手段285により、前記有価値分類記憶手段、共通有価値使用情報分類記憶手段、前記利益情報分類記憶手段、前記不利益情報分類記憶手段、前記遊技情報分類記憶手段、前記景品交換情報分類記憶手段のうちの少なくとも1個の記憶手段の記憶情報を出力する記憶情報出力手段が構成されている。

【0124】(6) 図10ないし図17において、SA5とSA6により、前記共通記録媒体の記録媒体識別情報が前記遊技場を含む所定範囲内において発行されたものでない場合に、当該共通記録媒体に記録されている遊技結果価値の使用を禁止する価値使用禁止手段が構成されている。この価値使用禁止手段の働きにより、他の遊技場の遊技結果価値を使用できるようにした場合に発生する、遊技場間での決済の問題や偽造、改ざんの問題等の不都合が極力防止できるので、管理を行ないやすくなる効果が奏される。なお、この価値使用禁止手段は、前記遊技結果価値を消去する代わりに、該遊技結果価値が使用できない旨を示す使用禁止データを記録するよにしてよい。SA18aにより、前記共通有価値を使用して遊技を行なった結果としての遊技結果価値であって遊技に使用可能な価値を使用した前記遊技機による遊技を可能にする遊技可能化手段が構成されている。SA18a、SA18bにより、共通記録媒体の記録情報により特定される遊技使用条件が遊技機毎に予め定められる遊技条件を満たしている場合に、前記遊技に使用可能な価値を使用した前記遊技機による遊技が可能となるのである。ゆえに、前記遊技可能化手段は、前記共通記録媒体の記録情報により特定される遊技使用条件が遊技機毎に予め定められている遊技条件を満たしている場合に、前記遊技使用価値を使用した前記遊技機による遊技を可能にする機能を有する。この機能により、遊技場において或る遊技機で遊技をした結果としての遊技結果価値を他の遊技機に用いることを規制することが可能となる。

【0125】前記S3と識別情報発行手段272により、複数の前記共通記録媒体の中からある共通記録媒体を特定するための記録媒体識別情報を発行する記録媒体識別情報発行手段が構成されている。前記S1～S3により、前記共通記録媒体処理手段から識別情報発行要求信号が output されてから、すなわち共通記録媒体処理手段に共通記録媒体が受けられた後において記録媒体識別

情報が発行されるのである。ゆえに、前記記録媒体識別情報発行手段は、前記共通記録媒体処理手段に前記共通記録媒体が受けられた後において前記記録媒体識別情報を発行する機能を有する。なお、共通記録媒体が受けられた後とは、受けられた直後からその受けられた共通記録媒体を使用しての遊技の終了時までのいつであってもよい。前記S4、S5と前記識別情報登録手段273および有価値分類記憶手段275により、前記記録媒体識別情報情報を登録する記録媒体識別情報登録手段が構成されている。

【0126】SA24とS12～S16により、記録媒体識別情報登録手段で登録された共通記録媒体の共通有価値が管理される。ゆえに、前記有価値管理手段は、前記記録媒体識別情報登録手段で登録された共通記録媒体の共通有価値を管理する機能を有する。また、前述したように、前記有価値管理手段は、前記記録媒体識別情報をもとに当該記録媒体識別情報を発行した遊技場を含む所定範囲内において前記遊技結果価値を管理する機能も有する。前記SA31により、前記遊技機による遊技を続行させない遊技終了条件の成立に応じて遊技を停止させる遊技停止手段が構成されている。前記SA34により、前記遊技終了条件の成立により遊技が終了した結果としての遊技結果価値を当該遊技機による遊技に使用できないようにする遊技使用禁止処理手段が構成されている。前記遊技使用禁止処理手段は、前記遊技終了条件の成立により自動的に遊技結果価値を再遊技に使用できない状態にする遊技使用自動禁止処理手段を含む。前記SA32～SA36とリセットキースイッチ11とにより、前記遊技結果価値が当該遊技機による遊技に使用できなくなつたことを条件として当該遊技機の遊技停止状態を解除する遊技停止状態解除手段が構成されている。この遊技停止状態解除手段は、リセットキースイッチ11(図1参照)が操作されたことを条件として遊技停止状態を解除する。ゆえに、前記遊技停止状態解除手段は、遊技機の遊技停止状態を解除するための操作を行なうための遊技停止状態解除操作手段を含む。また、この遊技停止状態解除操作手段が操作されれば遊技結果価値の遊技使用禁止処理が行なわれる。この遊技停止状態解除操作手段は、前述した実施例では遊技場の係員が操作するものを示したが、本発明はこれに限らず、たとえば遊技者が操作できるもので構成してもよい。また、前記遊技停止状態解除手段は、何ら手動操作を待たずに自動的に解除するものであってよい。すなわち、遊技停止状態解除手段は、前記遊技終了条件の成立に応じて前記遊技停止手段により遊技を停止させ、前記遊技使用禁止処理手段により遊技結果価値を前記遊技機による遊技に使用できないようにした後、前記遊技機の遊技停止状態を解除する遊技停止状態自動解除手段を含む。なお、このようにした場合には、遊技結果価値の遊技使用禁止処理は、大当りが終了し、かつ始動記憶分の遊技

41

動作が終了した時点で行なうようにするのが望ましい。このように処理すれば、始動記憶分の遊技動作において、再度大当りが発生した場合には遊技者は遊技結果価値を使用して大当りの遊技を行なうことができる。

【0127】SA48gにより、前記遊技可能化手段により遊技に使用可能な価値は、遊技者が最後に遊技を行なった遊技機における遊技結果価値となる。ゆえに、前記遊技可能化手段は、遊技者が最後に遊技を行なった遊技機における遊技結果価値を使用した前記遊技機による遊技を可能にする機能を有する。その結果、共通記録媒体が複数回遊技に使用されたとしても最後の遊技に伴なう遊技結果価値のみについて遊技使用のための管理を行なえば事足り、管理が行ないやすくなる。前記SB17～SB19により、遊技結果価値を使用して景品交換を行なうに際し、遊技に使用可能な価値よりも遊技に使用不可能な価値を優先的に使用して景品交換を行なう機能を有する。

【0128】

【発明の効果】本発明によれば、遊技結果価値が遊技に使用可能な価値と遊技に使用不可能な価値とに分類されているために、遊技結果価値の遊技使用量の上限が事前に判り、遊技に使用可能な遊技結果価値の管理が行ないやすくなる。また、遊技結果価値を景品交換する際には、遊技に使用不可能な価値の方が優先的に使用されるために、たとえば、遊技結果価値の一部を使用して景品交換を行ない残りについては遊技に使用したい場合であっても、遊技に使用可能な遊技結果価値を極力多く残すことができ、遊技者にとって不便となる事態を極力防止することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】遊技機および共通カードユニットを示す全体正面図である。

【図2】遊技機および共通カードユニットの一部内部構造を示す全体背面図である。

【図3】持点制御用マイクロコンピュータおよびその周辺機器の制御回路を示すブロック図である。

【図4】遊技制御用マイクロコンピュータおよびその周辺機器の制御回路を示すブロック図である。

【図5】共通カードユニット制御用マイクロコンピュータと持点制御用マイクロコンピュータおよびそれらの周辺機器の制御回路を示すブロック図である。

【図6】共通カードを示す正面図である。

【図7】共通カード販売機の構成を示す構成図である。

【図8】景品交換機の構成を示す構成図である。

【図9】遊技用管理装置およびその周辺機器の機能を示す機能ブロック図である。

【図10】共通記録媒体処理手段の共通記録媒体読取サ

42

ブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図11】遊技用管理装置の動作を示すフローチャートであり、(A)は識別情報発行サブルーチンプログラムを示し、(B)は識別情報登録サブルーチンプログラムを示し、(C)は識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図12】遊技用管理装置の動作を示すフローチャートであり、(A)は共通有価値引落サブルーチンプログラムを示し、(B)は共通有価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図13】(A)は持点制御手段の大当り終了時制御サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、(B)は持点制御手段の解除操作検出サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、(C)は遊技用管理装置の最終遊技持点情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図14】(A)は共通記録媒体処理手段の共通記録媒体書込サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、(B)は遊技用管理装置の有価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

【図15】共通記録媒体処理手段の記録媒体情報更新書込サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

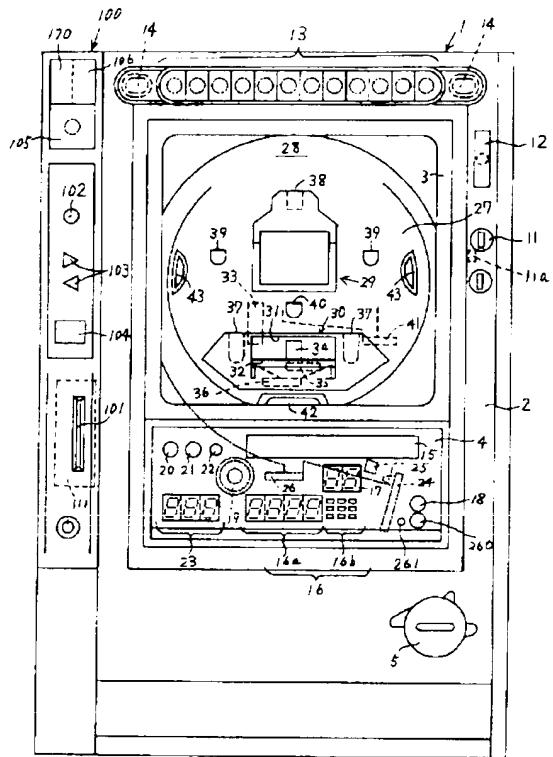
【図16】景品交換手段の制御動作を示すフローチャートである。

【図17】遊技用管理装置の制御動作を示すフローチャートであり、(A)は識別情報照合サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、(B)は有価値情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、(C)は景品交換情報更新サブルーチンプログラムを示すフローチャートであり、(D)は遊技中断解除サブルーチンプログラムを示すフローチャートである。

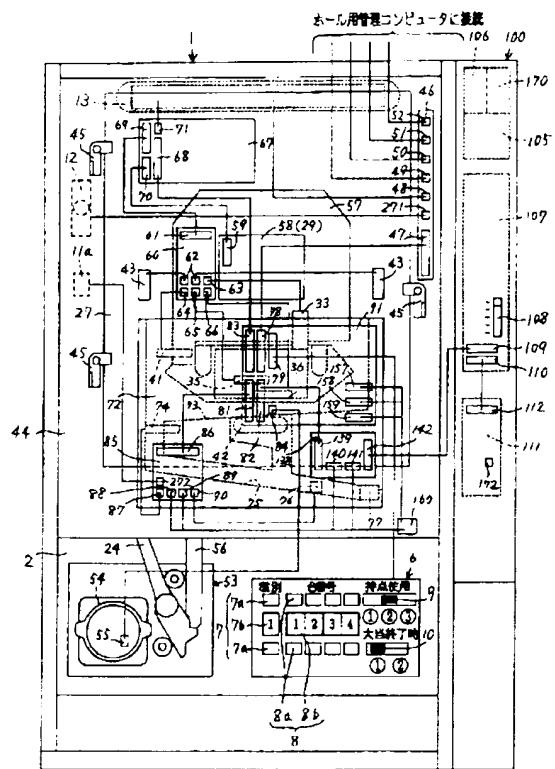
【符号の説明】

100は共通記録媒体処理手段の一例の共通カードユニット、1は遊技機の一例のハシゴ遊技機、11はリセットキーイッチ、250は共通記録媒体の一例の共通カード、251は景品交換価値記録領域の一例の合計持点記録領域、257は遊技使用価値記録領域の一例の最終遊技持点記録領域、258は遊技使用条件記録領域の一例の遊技条件情報記録領域、300は共通カード販売機、350は景品交換機、358はバーコードスキャナ、272は識別情報発行手段、273は識別情報登録手段、274は識別情報照合手段、275は有価値分類記憶手段、281は景品交換情報分類記憶手段、278は利益情報分類記憶手段、279は不利益情報分類記憶手段、276は共通有価値使用情報分類記憶手段である。

【図1】



【図2】



【図6】

250

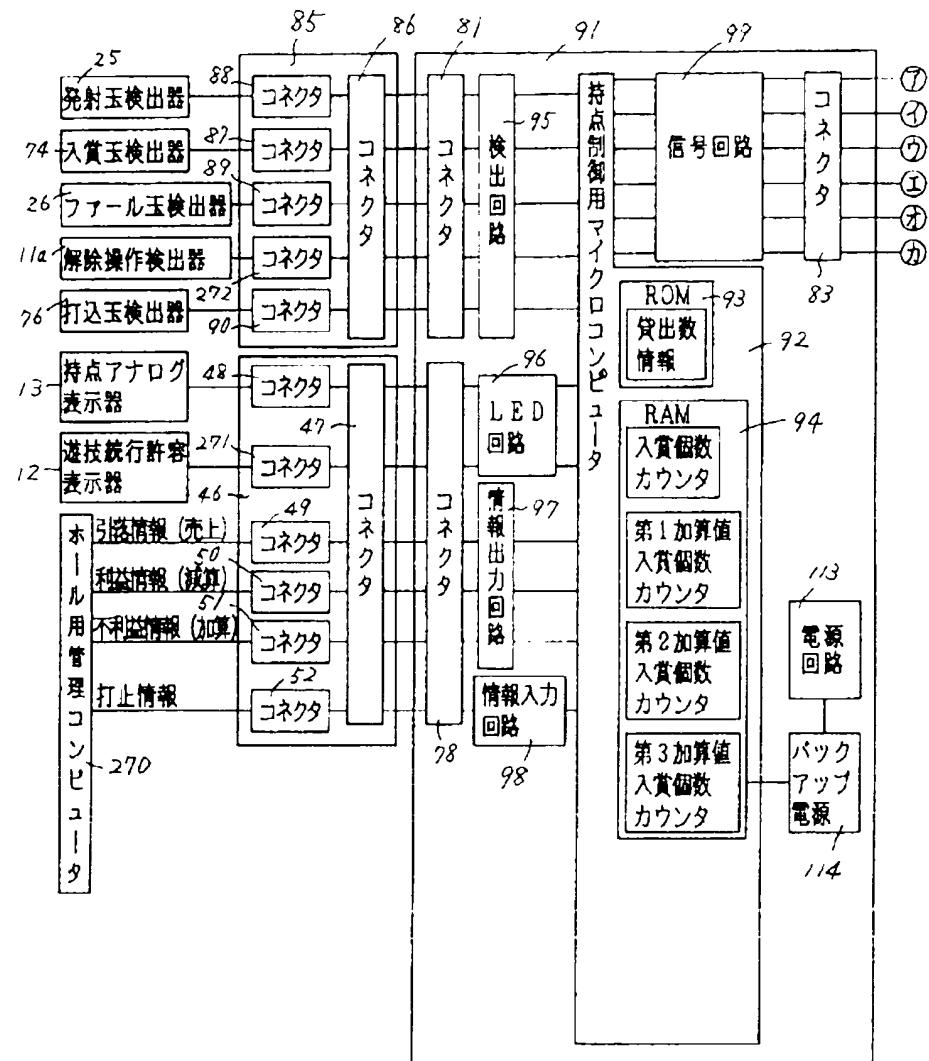
共通カード

¥10,000 (度数100)

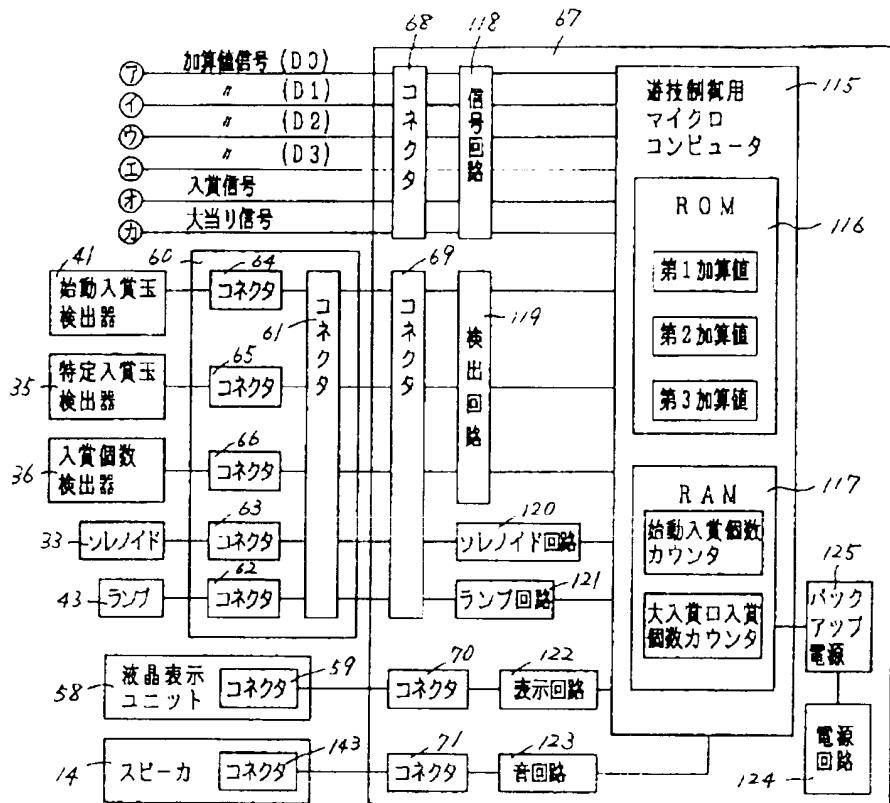
250A

セキュリティコード	カード残高	B付	遊技店コード	カードNO.	合計持点	最終遊技持点	遊技条件情報	中断情報
251	252	253	254	255	256	257	258	259

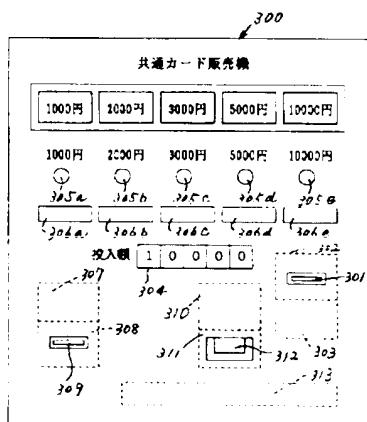
【図3】



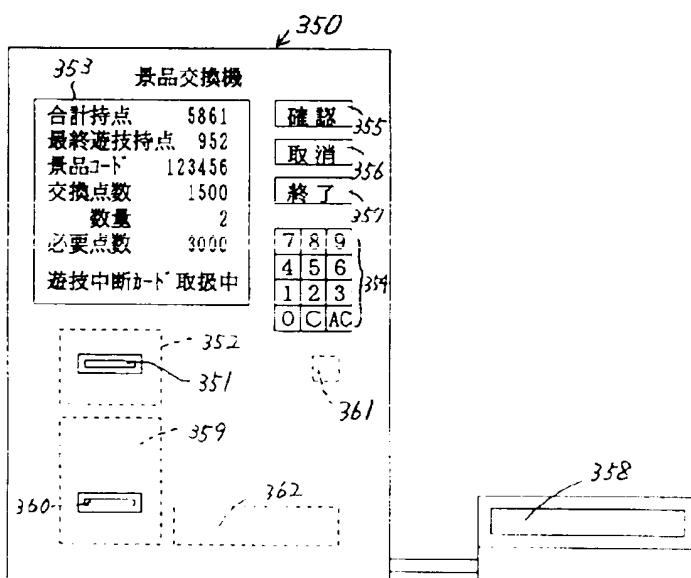
【図4】



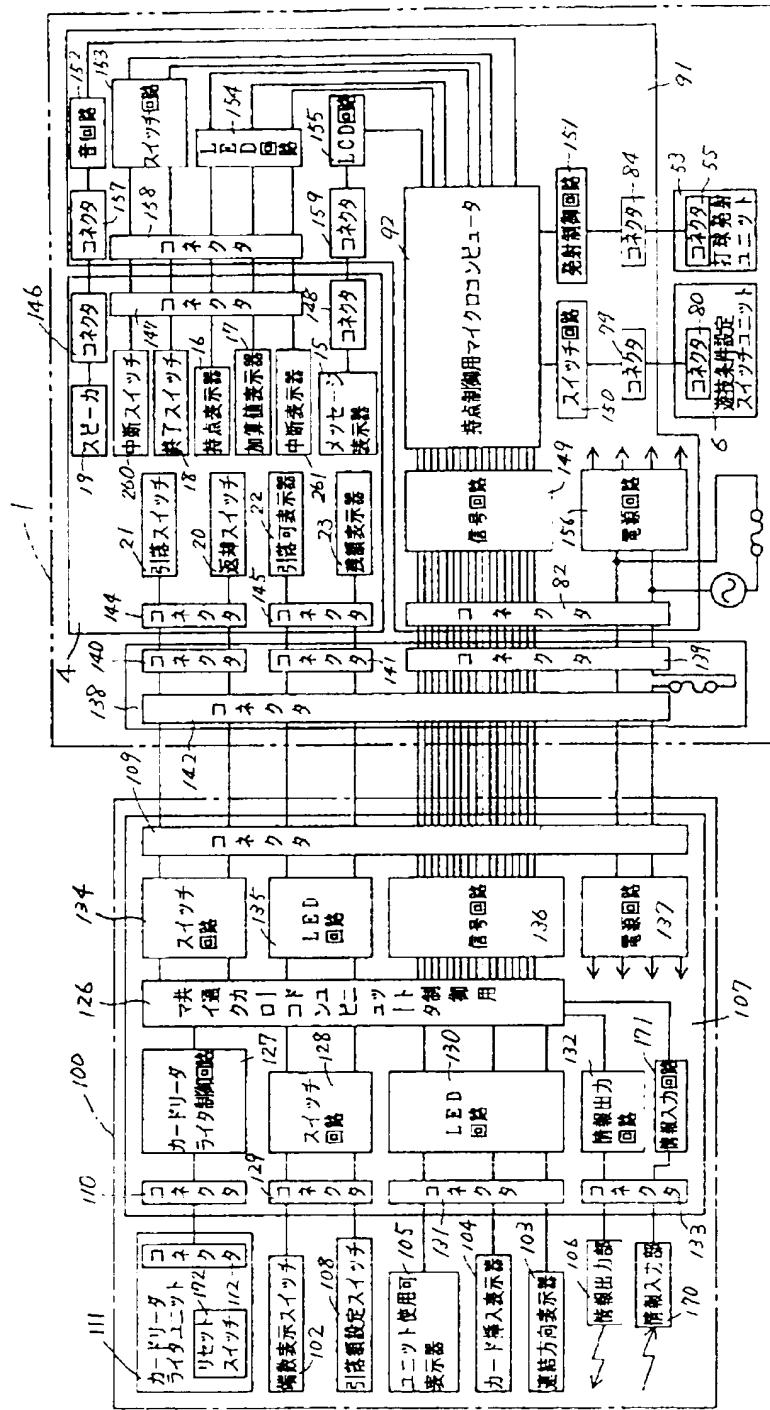
【図7】



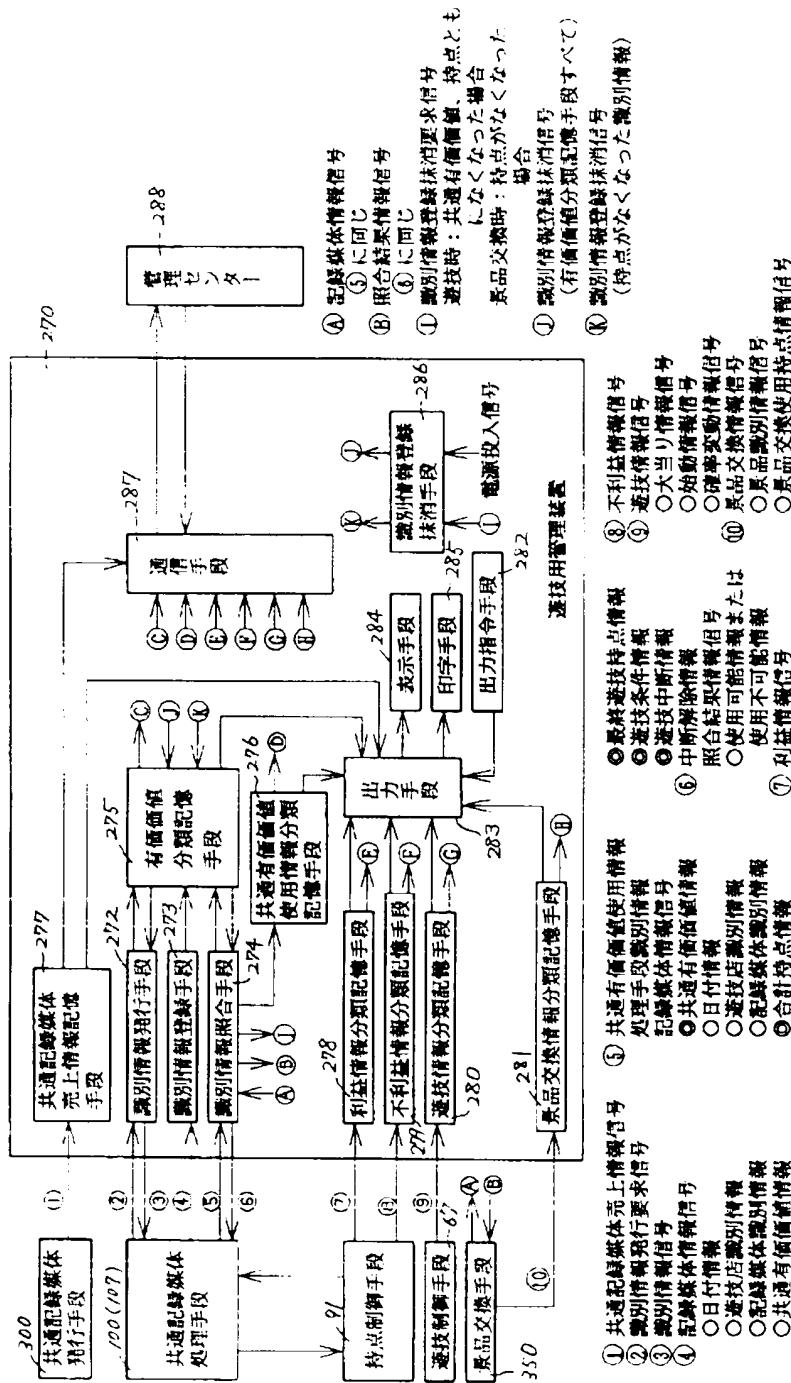
【図8】



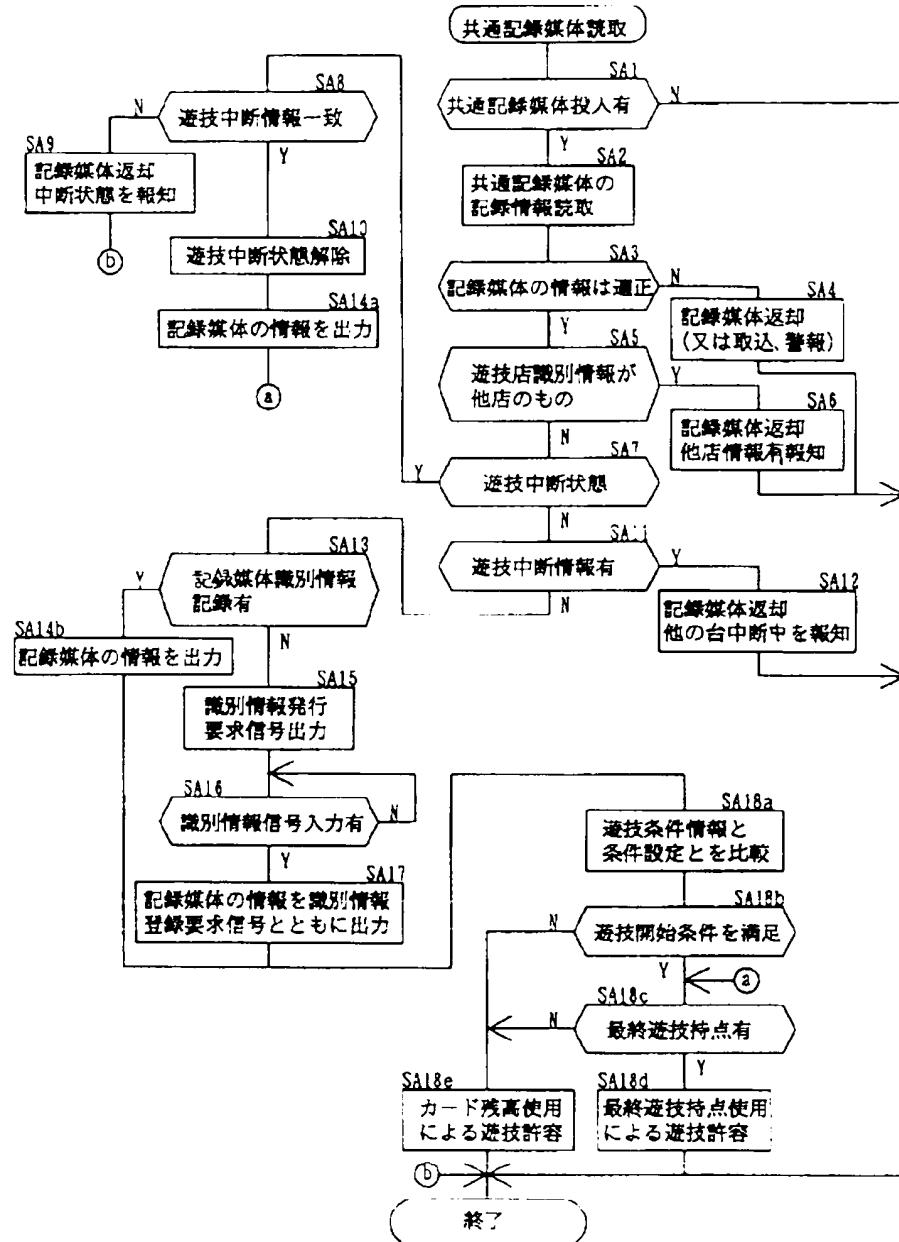
【四九】



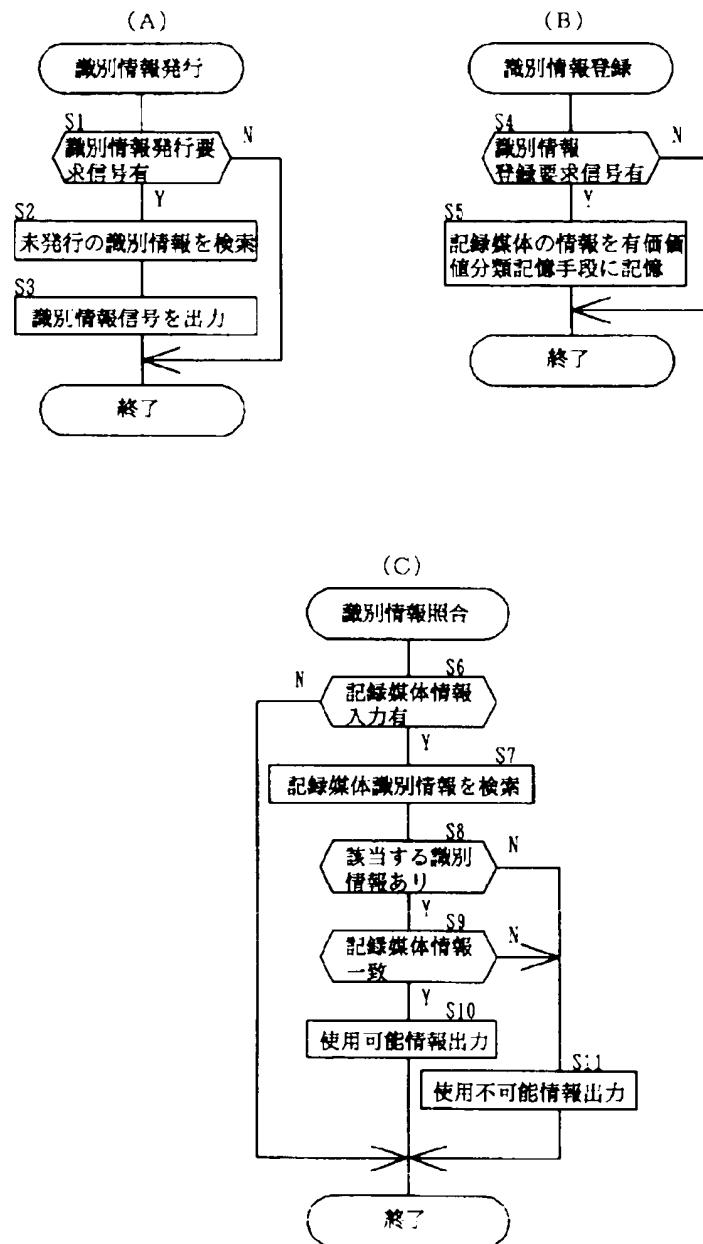
[图9]



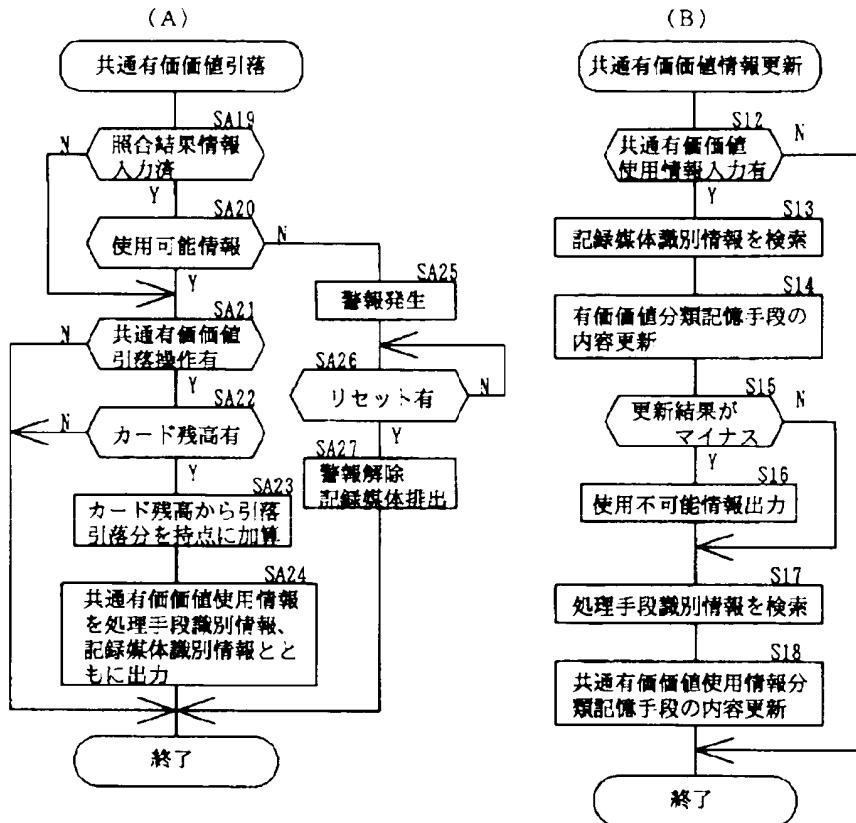
【 1 ()】



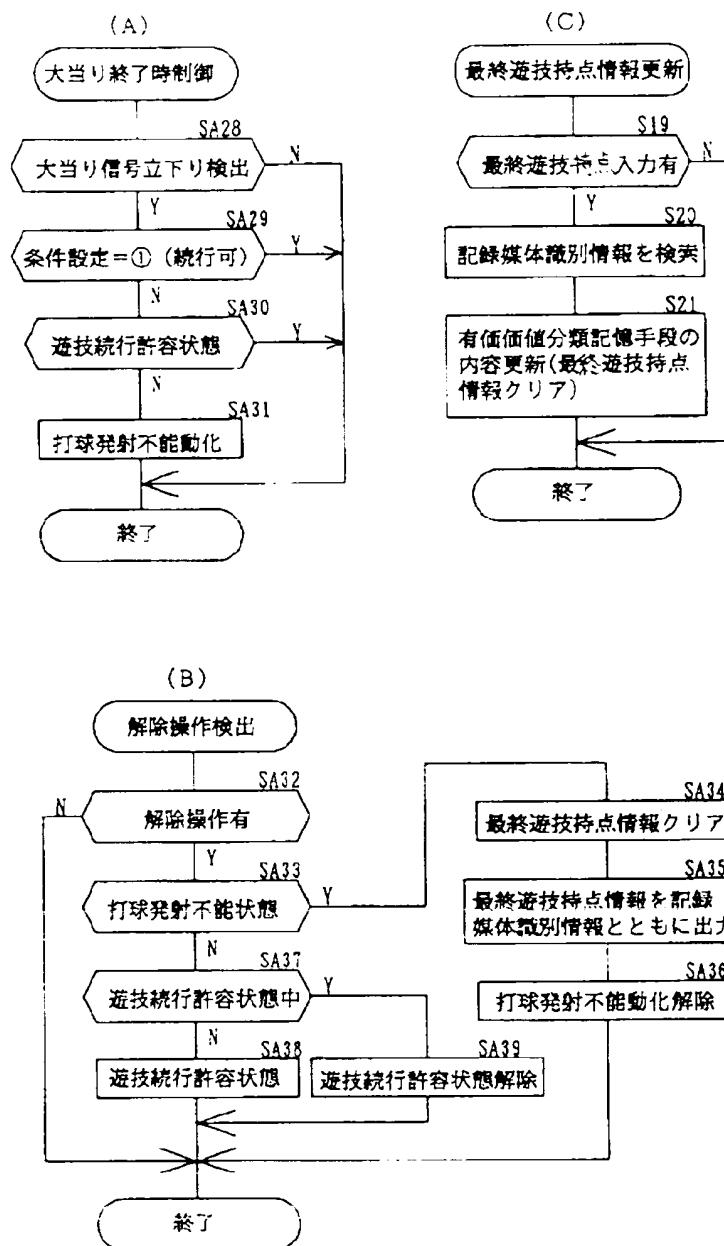
【図11】



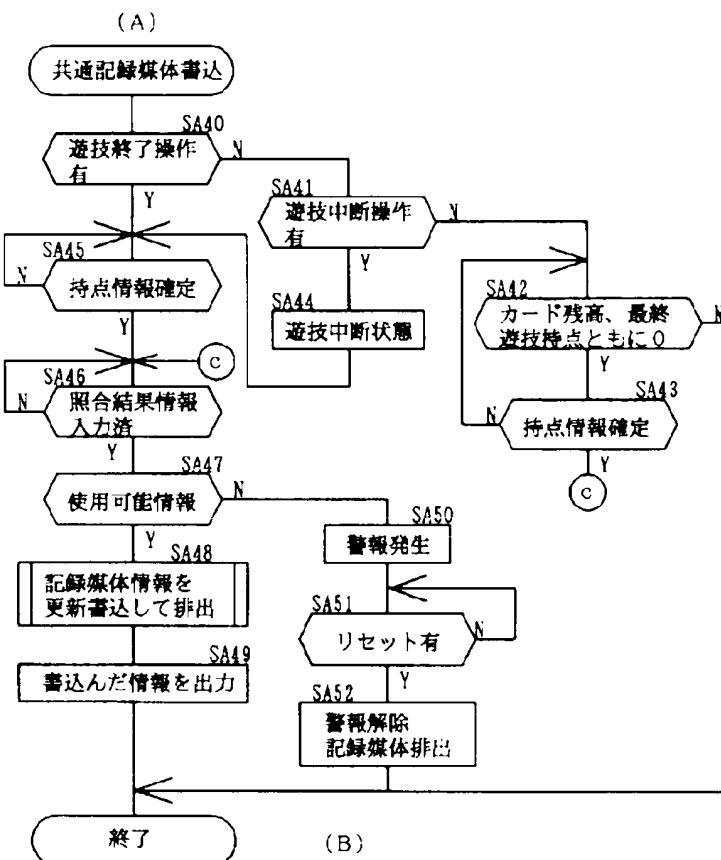
【図12】



【図13】

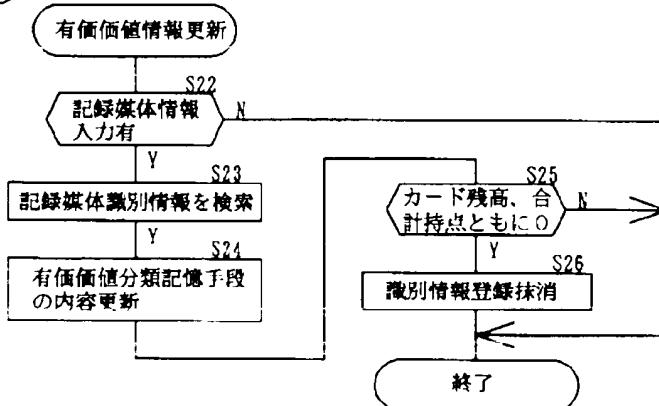


【図1-4】



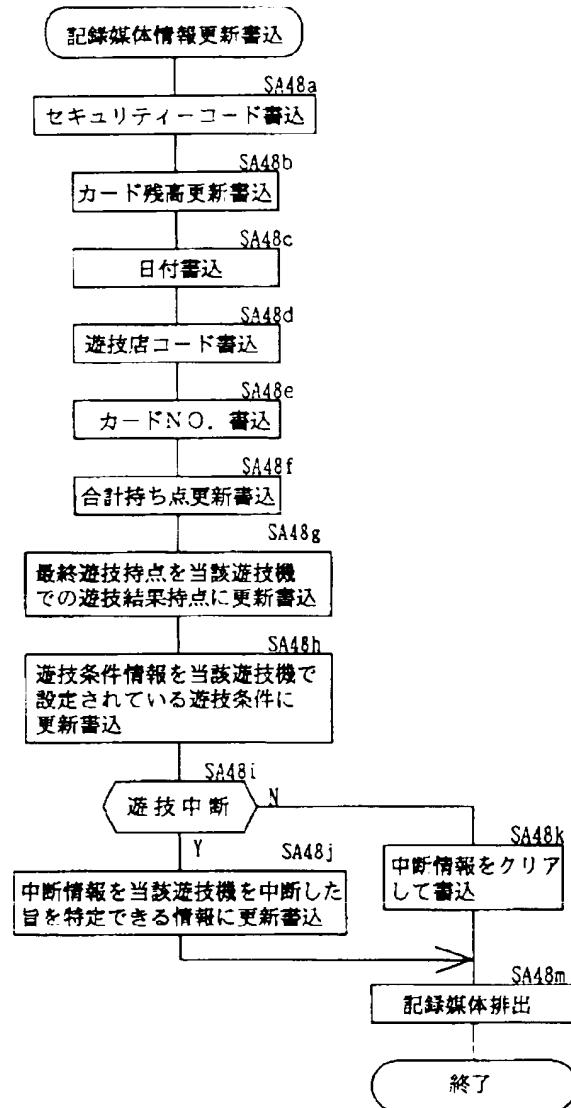
終了

(B)

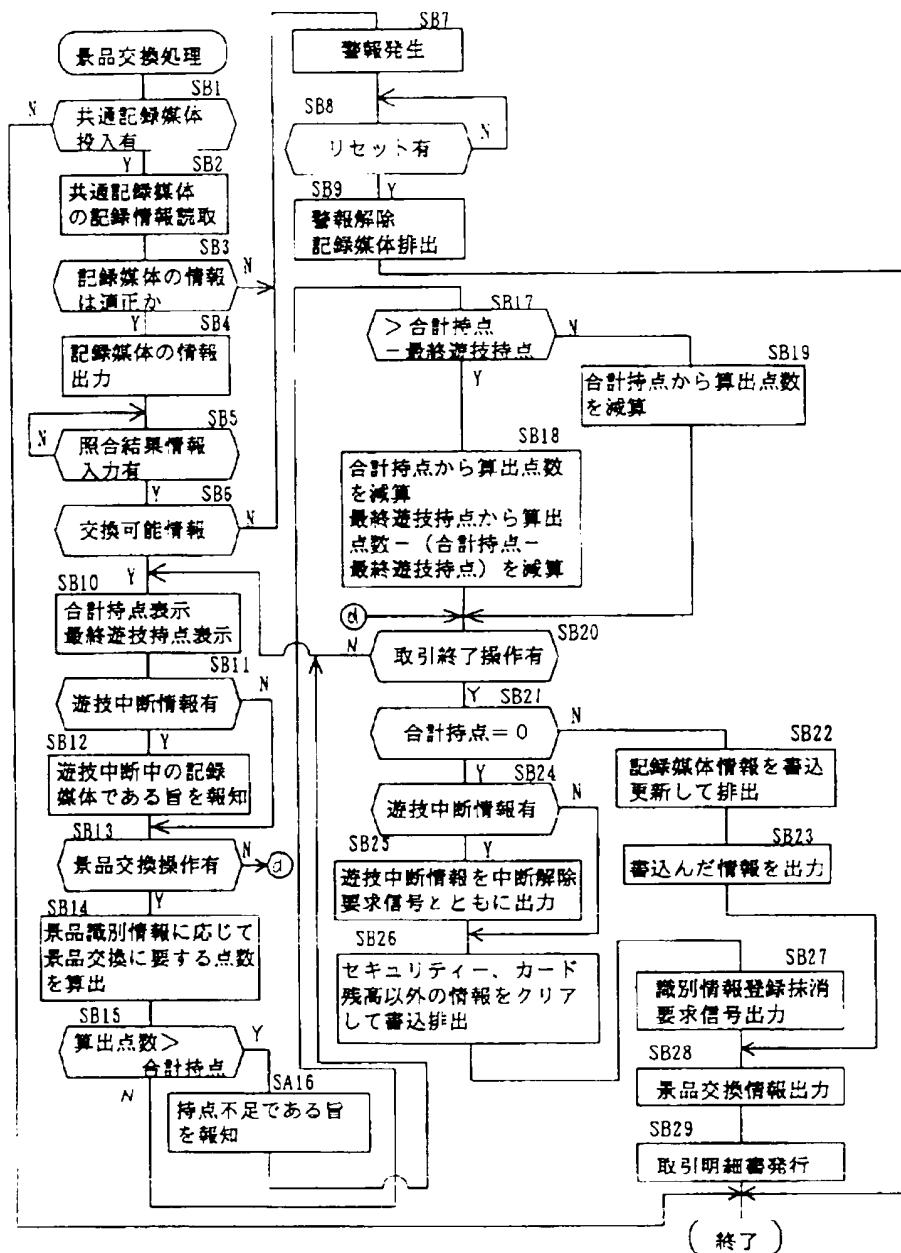


終了

【図15】



【図16】



【図17】

